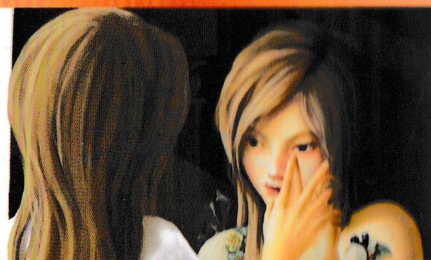

NISEKOI
ANIME NEW TYPE



我 们 了 解 游 戏 业



ISBN 7-88050-345-5
9 787880 503456 >

ISBN 7-88050-345-5
学苑音像出版社

定价：12元
北京次世代科技发展有限公司 制作

游戏批评 2006 夏季号

破解E3的密码

「合金装备」的燃烧岁月

游戏是人类的天性 批评是前进的动力

游戏批评

第一特辑

破解E3的密码

第二特辑『合金装备』的燃烧岁月

第三特辑 手柄之魂



游戏伟人

第一位明星游戏设计师

精彩专题

【最终幻想XII】座谈会

开发公司与游戏

【狂野历险】历史回顾

焦点软件批评

怪物猎人2/大神

银河战士·猎人

机动战士高达C.-MAX U.C.

幻想水浒传5/巫女联盟

魔界战记DISGAEA2

战国无双2/九十九夜

信长的野望·革新



音乐CD附送

《狂野历险》完全汇编音乐集

WILD ARMS Complete Tracks

卷首语

在破立的精神中前行

五六月之交,游戏界的主题属于“变革”。

以“E3 2006”作为契机，世界游戏市场格局发生着微妙的变化。这种变化并不仅仅是几家游戏硬件厂商之间实力配比的改变，而是体现在一个更大的范畴中。“高清晰”在不知不觉中成了游戏表现技术发展的核心话题，家用游戏主机的网络服务也在不知不觉中成了游戏巨头们争夺用户的主要手段。转眼之间，游戏厂商已经开始在我们所不熟悉的“次元”中展开了厮杀。

游戏的进步反映着商界“技术革命”的一种典型步骤：首先，某些成功的商品占领市场一段时间，并引发用户新的需求。而后，竞争对手在市场潜伏期根据新需求制定发展战略，并进行技术的发掘与研究。等市场更迭呼声渐高，主流商品面临换代之时，分别代表各种先进技术力的“结晶”就会同时进驻，引发新一轮的技术竞争。最后，再根据优胜劣汰的市场法则诞生出符合时代需求的新宠儿。

然而，作为一种技术型产业，电子游戏存在其独有的特殊性。一方面，游戏代表着尖端的电子科技，变化日新月异，无日无之；另一方面，游戏有着相对固定而又取向特殊的用户群体，新商品在市场上需要较长的消化时间。这种矛盾的特点注定了游戏界的发展以“每隔一段时间产生一次技术爆发”的形式出现。以“世代”划分的硬件主宰期鲜明地分割了游戏的历史，几乎每一个新世代的开始都代表着一批商品生命的结束。颠覆，是游戏界不变的铁则。

2006年就是这样一个颠覆的年份。我们在密切关注着家用游戏主机世代交替的“历史路标”之时，也同样关注着身边发生的各种细微变化。家用游戏主机和掌上游戏机全都向着网络化方向发展，这对于中国游戏界来说是一个非常重要的信号。网络强大的交互性缩短了国内玩家与世界游戏界的距离，PC网络游戏的认知基础又为“游戏机”商品形象在国内普及提供了契机。同时，在始终困扰着中国游戏的付费问题上，我们的商家与玩家也以细水长流的节奏逐步改变着大众的认识。在与游戏有关的论坛上常常可以看到关于行货与正版的讨论，虽然游戏成本依然是摆在广大国内玩家面前的主要困难，但“正版游戏付费”已经不再是前几年那个可望而不可即的话题。正因为市场存在特殊性,中国的游戏市场格局变化很可能比国际市场更加剧烈。国际市场上的变动，与我们自身的游戏生活是息息相关的。

游戏发展的历程雄辩地证明，“不破不立”的精神弥足珍贵。因此，随时以崭新的视点和思考模式来看待游戏界的变迁，是作为业界评论杂志的《游戏批评》最主要的任务之一。与此同时，我们也会坚持自我更新的理念，通过不断的学习与实践强化专业评论的水平。从这期开始，《游戏批评》将变成全彩色印刷，这是我们自身变革的一个起点。全彩色并不意味着我们要抛弃平实严谨的书卷风格，相反，我们要力争通过全新的界面表现出属于“新世代”的业界风貌。从事游戏评论事业，《游戏批评》还有很长的路要走，这次小小的“变革”，只不过是这漫长旅途中的一小步而已。**【编者】**



游戏批评【夏季号】

封面作者：轩轩　　　责任编辑：

第一特辑　破解E3的密码

软件评论

第二特辑　合金装备的燃烧岁月

第三特辑　手柄之魂

如果您对游戏有话要说，欢迎您为我们留言赐稿。请把您的想法通过后面的意见调查表、书信或电子邮件方式告诉我们，《游戏批评》恭候您的真知灼见。我们的联系方式——
电子邮件：yxpp@vgame.cn　　投稿电话：010-64472919转412
投稿地址：北京东区安外邮局75号信箱《游戏批评》编辑部 收

●每年五月，就在北京即将入夏之际，我们都翘首期盼着一场远在海外的祭典。
●世界电子娱乐展览会（Electronic Entertainment Expo），全球最大的游戏盛事，就于此时展现在我们的面前。
●2006年的E3展刚刚过去。这一届展会对于世界游戏界而言，有着无可替代的意义。
●相隔十年的三方新主机大战即将打响，这一届E3展会，正是这次争斗的前哨战。轻松而热烈的展会气氛背后，隐隐发散着商业竞争中毫不留情的硝烟气息。
●微软、索尼、任天堂，家用游戏硬件领域的三位巨头各自筹划谋略，在E3这个最好的舞台上争夺着用户们的目光，希望为自己旗下的商品开拓出坚实的阵地。
●商业宣传如同带有密码的情报，每一条信息背后都带着隐藏的含义。只要破解密码，揭开展会运作的面纱，我们就能清晰看到隐藏在游戏商圈背后的秘密。

Interpreting E3 Code

破解E3的密码

任天堂 Nintendo

在平静与矜持的姿态背后，是深厚的经验积淀与坚实的品牌基础。每一步稳妥的运作，都是为创造奇迹而预留的棋子。

“波澜不惊”的发表现场

各种媒体在对“E3 2006”进行集中报道时不约而同地认为，任天堂的发表会是三大硬件厂商中显得最为平淡的。


↑岩田社长又一次拿出了熟悉的“双节棍”。

任天堂公司于美国当地时间5月9日在美国洛杉矶柯达大剧场(kodak theatre)中召开的E3展前发布会声势不可谓不宏大。整场发布会由任天堂美国公司的副社长Reggie Fils-Aime亲自主持，以岩田聪、宫本茂为代表的任天堂本社高层纷纷登台试玩游戏，发布会花费的时间和会上播放宣传影像的总长度在所有发布会中数一数二。但即使如此，记者们评价任天堂在这次E3展会的宣传表现时，还是不约而同地使用了“风平浪静”这个词。

追究起来，“没有放出惊人消息”应该算是E3上的任天堂给人们留下如此印象的主要原因。最新家用主机的理念与式样和以前放出的消息相比并没有大的变动，发售日与价格等发售信息被全面雪藏，公布的新作也都是本社与传统合作伙伴们的大作系列。人们的期待全都以顺理成章的形式出现，而疑问却依然没有得到解答。这种风平浪静和去年秋天任天堂在日本召开DS软件发表会时一口气发表百余款游戏的强大气势，以及今年春天公布DSL时“Touch！Generations系列百万销量宣言”时的意气风发形成了鲜明的对比。仔细想想就会发现，任天堂采取这种宣传路数，似乎带着一种“刻意为之”的色彩。先是很多新作消息都在三四月间预先披露，新主机正式定名为“Wii”的重大消息又提前于四月底放出，故意错开了E3展的时间。眼见三大新主机即将于今年年末“短兵相接”，任天堂为何在E3上采用这样的稳妥式宣传，而不将消息集中起来，把“爆炸性”弄得更强烈一些呢?

用细节决定“革命”的成败

虽说“平淡”，但任天堂的E3展示并不是一潭死水。几乎所有与会者都注意到，任天堂在本届E3上对于新主机“Wii”使用性相关的细节宣传特别着力。

岩田聪5月9日在发表会上对Wii进行介绍时，除“游戏遥控器”和“虚拟主机”等早就已经公布的特点外，还特意提到了几个与“使用方便”相关的细节。其中一个细节是主机起动时间的短暂。“如今玩家们等待游戏开始有时甚至要花30秒钟以上，这样的速度连老玩家们都难以忍受，更别说拓展用户群了。在Wii上使用虚拟主机或Opera网络浏览器等闪存应用功能时，只需短短几秒就能起动”。

发表会上的另一个细节就是“Wii Connect 24”，这也是这次任天堂发表会上最引人关注的信息之一。“Wii Connect 24”指的是使用主机内置电源在关机状态下提供各种服务的机能，目标是实现“决不会睡觉的系统”。这个机能仅仅需要一节钮扣电池的电力，只要主机的网络连接正常，这个机能就能在主机电源关闭时自动登陆互联网，接收各种各样的信息。例如玩《动物之森》，如果有朋友在关机时来访，这个机能就能自动记录下这位朋友的留言并接受礼物。网络信息的获取历来是由使用者能动获取的，而这一机能试图将带有意外性的“受动信息”带到游戏领域。

此外，在E3展会现场，Wii的多种类手柄也是一个吸引着观众们目光的重要细节。任天堂在2005年东京游戏展上第一次公布新主机手柄时只发表了一个“双节棍”型，从那以后也没有透露过新的消息。然而在这次E3展的任天堂展台上，人们看到了好几种手柄。除“双节棍”之外，还有与SFC手柄相似的“古典”型以及手枪形状的“光枪”型。人们很容易从每一种手柄的造型中想象出它们的使用方法和对应的游戏类型。

从机能层面上来讲，这些细节都算不上什么尖端技术。然而，任天堂偏偏把这些细节作为重点摆到了E3的展示舞台上。任天堂追求的娱乐性非常具体，在对硬件的技术支持进行选择时，总是以能不能拿来“玩”作为标准。这其中也许有技术水平的局限性，但用更广阔的眼光来看，这也是任天堂一直在恪守的追求。

岩田聪在发表会上说：“我刚当上社长的时候，就提出了‘扩大游戏人口’的目标。想让不再玩游戏的人和没玩过游戏的人接触游戏，光靠制作出厉害的游戏作品是不行的。我们必须刷新游戏的操作界面，改变人与游戏的关系。”与一些老用户喜欢追求机能优越，追求功能强大的心态不同，很多原本不知游戏机是何物的人往往更加注重“有趣”的第一印象。让人们迅速认识到任天堂的游戏机“是一部真正能够带来乐趣的娱乐设备”，这与任天堂“拓展新用户群”的指导思想是相符的。

摸索前行的软件制作

任天堂在E3展会上一共设置了27款Wii游戏的试玩台，让到场的观众们实际体验手持“双节棍”


←品牌大作是Wii的强力支持。



←任天堂把机能细节视作决胜关键。

玩游戏的感觉。“崭新的操作体验”是任天堂新主机最主要的宣传口号之一，E3展上公布的这些首批游戏能否印证新型手柄的趣味性与合理性，直接关系到Wii是否能够得到大众的认可。

如同任天堂历代新主机发表时的状况一样，任天堂公司自家开发的游戏软件依然在首批发表游戏中占据着最重要的位置。而且，这次任天堂旗下的著名游戏品牌几乎“全员出动”，《超级马里奥》《瓦里奥制造》《赛尔达传说》《银河战士》新作的体验版同时出现在距离主机发售半年以上的展会中，这在历代主机中也是不多见的。从任天堂本社几部大作的展示中可以看出，这些游戏里明显带着一些“对新操作系统进行解释”的含义。

和DS推出的时候相似，《瓦里奥制造》称得上是说明新机能的最好素材。《Wario Ware：Smooth Move》这款小游戏集提示了新手柄各种各样的使用方法，在每一个小游戏开始前，游戏都会先告诉玩家如何拿着手柄，比如“水平握好”或者“把握着手柄的手贴在腰间”等等。应该说，这款游戏不仅是给玩家玩的，更是给软件开发者们玩的。不少DS软件的开发者曾经在《触摸瓦里奥制造》上找到了灵感，这款游戏也完全可以起到相似的作用。

《Super Mario Galaxy》是比较接近传统风格的游戏，用摇杆控制方向，用按键控制跳跃的操作方式与GC版《马里奥》并没有太多差异，只是在晃动“遥控器”使出旋转攻击等方面适当加入了Wii手柄特有的要素。可以说，这款游戏证实着传统型游戏在Wii上延续的可能。

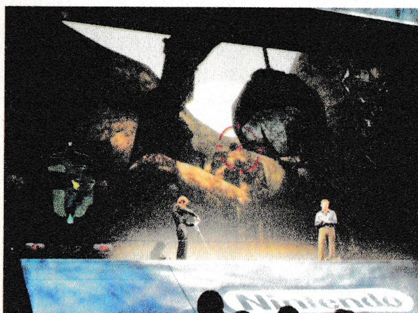
《The Legend of Zelda：Twilight Princess》代表了传统系列向Wii平台进化的一种形式，游戏的基本格调并未改变，但战斗时的瞄准和搜索时的方位指示彻底改变成了准星式，玩家用手中的“遥控器”瞄准屏幕上的目标发出指令，使操作变得更加直观。这款游戏将发售GC与Wii两个版本，“对操作差异进行比较”的作用非常明显。

《Metroid Prime 3 Corruption》则是对新操作特点典型性的一种集中体现。FPS类游戏比较利于展现“模拟”的感觉，在这款作品中，传统的摇杆移动，用准星进行方向转换和瞄准，通过挥动“遥控器”来进行投掷动作等，集合了各种各样的操作要素。用“遥控器”的实际旋转推拉来启动开关等细节很鲜明地展示了新手柄可以达到的动作性。

除这些大作品牌之外，任天堂还特别为美国用户量身定做了《Wii Sports》等游戏，这些游戏基本都是以“发挥新手柄的性能”为前提制作的。与此相比，第三方软件商参展的作品大多带有比较明显的“摸索”痕迹。Ubi的《Red Steel》和KONAMI的《Elebits》等游戏是应用Wii手柄机能比较充分的作品，但完成度仍然略显不足。这种情况和2004年DS发售之前的状况非常相似。在目前的阶段，各家软件商都不断进行着尝试，驾驭与整合新机能的手法很不成熟。可以说，从此次出展的游戏作品中，人们还不能对Wii创意的界限做出了解。

目前，Wii最需要的就是时间。如同DS软件销售势头突飞猛进是在主机发售半年之后一样，我们现在看到的还不是Wii真正的黄金游戏阵容。第三方软件商们到何时才能解决任天堂又一次提出的创意难题，和任天堂何时才能亮出真正的“气势”有着不可分割的关系。

预设伏笔的“独立宣传”



←独特机能将带来表现形式的变革。

任天堂在本届E3展上显得消息放出不足，“没有公布Wii的具体发售日和价格”是最主要的原因之一。目前，次世代三大主机之中，具体定位仍不明确的就只剩下Wii而已。关于任天堂对重要消息“避而不谈”一事，目前各方已经做出了种种推测。

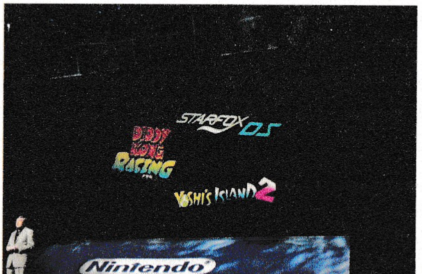
其中一种观点认为，任天堂目前还没有到给Wii确定具体售价和发售日的时候。这个观点可以



←Wii的发售信息目前还不明朗。

用当年DS发售时的情况予以佐证。任天堂内部人员曾经在接受采访时透露，由于主机构造比较特殊，DS的硬软件开发采取了同步进行的方式，主机部分机能还是在开发途中应软件开发组的要求才加进去的。一些关键部件，例如触摸屏和触笔的材质经过反复实验与更换，这也推迟了DS最终式样的确定时间。因此，任天堂在2004年9月21日才公布了DS的价格，此时距离正式发售只剩下两个多月。本届“E3 2006”展会后，有记者在采访岩田聪时问及在Wii手柄上加装扬声器的困难程度，岩田聪作出了这样的回答：“技术本身并不是非常困难，但想让任何一家公司都实现它是非常难的。这方面是任天堂独有的优势。从硬件开发的观点来看，任天堂在身为硬件开发商的同时也是软件开发商和发行商，因此我们可以非常迅速地进行作业。拿这次的情况作比方，有人提出在手柄里加装扬声器试试，我们立刻就做出测试程序并进行了实验。”从这段话中可以看出，在Wii的开发过程中，软硬件齐头并进的情形依然十分明显。目前，新主机和软件开发之间的磨合还很不成熟，需要依靠优秀软件来进行支持的“创新”机能必须保留根据软件开发状况进行最后调整的余地。这样一来，生产环节上的调整也就需要更多缓冲时间。对于这两年已经在出货量不足问题上吃够了亏的任天堂来说，对发售信息慎重处理确是情理之中的事。

另一个具有可能性的原因就是，任天堂希望雪藏一些信息，来确保独立宣传的力度。从去年下半年到今年春天，任天堂公司在大型展会之外进行独



←第三厂商的加盟状况值得关注。

立宣传”的方针非常明显。去年9月的东京游戏展上，任天堂只参加了一个连续发表会而没有设置展位，但之后的一段时间，任天堂连续召开独立的新闻发布会，而且每一次都有重大新闻发表。日本有评论认为，任天堂的这种策略如同“避开交通拥挤时段行车”一样，避开展会上的宣传高峰，在对手相对沉寂的时期放出独家消息来吸引各界的目光，在媒体上获得更明显的宣传效果。在游戏业界中，在最容易成为媒体关注焦点的大型展会上集中放出消息是一种惯例，不借助展会之势而单独进行消息集中发布活动，普遍被认为是缺乏效率的做法。任天堂敢于“离经叛道”，刻意在大型展会之外展开独家宣传，与它当前所处的市场状况有很大关系。DS在2005年的市场竞争中取得了辉煌的胜利，到今年春天，利用“Wi-Fi Connection”的大作《动物之森》已经稳固住了“铁打不动”的王者地位，“Touch! Generations”新作又连创百万销量的佳绩，任天堂恰好处于游戏媒体关注的焦点之上。而且，由于任天堂近年来一直把发展的目光放在Core User以外的人群上，在专业性强烈的国际游戏展会外进行消息发布，也比较符合自己“产品面向新游戏人口”的姿态。

前一段时间已经有评论分析道，任天堂现在面临着重新夺回家用机市场份额的重大转机。为了使Wii问世之后的道路更加平坦，任天堂必须借助DS所带来的关注优势。E3上的信息提示我们，任天堂采取这种宣传策略，既是商业规律上的顺理成章，也带着一点“顺风扯旗”的老奸巨滑。之后一段时间中，任天堂很可能再次单独公布关于Wii的最新消息。

任天堂的密码：让理念变成一种品牌

本届“E3 2006”展会上，任天堂公司称得上“处处谨慎”。全力推出新主机Wii无疑是任天堂今年下半年最大的任务，但这个计划能否成功，面前还有着太多的不确定因素。任天堂的理念是“创新”，而“创新”本身就已经带着一点赌博的性



←任天堂需要保持DS的主力地位。

质。一个对于所有玩家，所有软件商，甚至对于任天堂自己都十分陌生的机能能不能得到市场的承认，这是任何人也无法预料到的。DS成功了，并不等于Wii也会成功，这与当年GB一统天下而VB惨淡收场的道理相同，而最清楚这一点的，正是任天堂公司自己。因此，任天堂必须竭尽全力打造出让全世界玩家理解并接受Wii的环境。而在贯彻“创新”理念的方向上，只有一条道路可以实现这样的环境，那就是让人们切实感受到“创新”本身带来的乐趣。Wii的每一种新机能都不只是“软件开发时的技术支持”，而是本身带着创意附加值的“娱乐点”。可以想象，这样的机能用规格数据来表示是毫无意义的。只有在推出了具有说服力的游戏软件，让玩家们自己拿起手柄玩过之后，才可能显示出它们的价值。



←崭新的操作形式被认可需要时间。

社长亲自上台玩游戏也好，试玩主机用透明展示台摆放也好，同时提供所有品牌游戏的试玩版也好，任天堂在本届E3上想要传达的最大信息就是“Wii的新机能并不是天马行空，它能够实实在在地来到人们身边，并提供实实在在的乐趣。”只有在人们认同了“创新”本身之后，Wii才有可能作为一种商品存在下去。

E3展结束后，当记者问岩田聪在展会上感到最吃惊的事是什么的时候，岩田聪的回答是：“我最吃惊的是人们对Wii的反应比我们在E3前预想的要好。我们提出的是‘忘记过去，忘记古老的手柄，以后是自由式手柄的格局’这样一个大胆的提案，我们觉得对此感到疑惑的人一定存在。”这段话鲜明地刻画出了任天堂领导层此刻的心情。就在任天堂在E3展上对很多重大消息“按兵不动”的时候，日本国内却突然公布了DS杀手级新作《口袋妖怪珍珠/钻石》将于六七月间发售的消息。毫无疑问，表面上春风得意的任天堂已经进入了最紧张的临战体制，希望让DS“军团”竭尽全力，维持住最好的市场局面，以应付今年年末那场“三方主机大战”的开始。

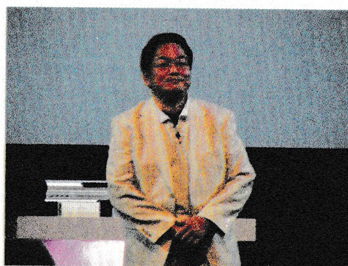
■文/著子

索尼电子娱乐

Sony Computer Entertainment

追求尖端机能之路困难重重，雄厚实力是实现一切的保证。在坚实的技术堡垒下，最高游戏享受将成为不变的承诺。

展会上的“大鸣大放”



↑久多良木健仍然带着去年E3那种从容的表情，但PS3面临的状况大概令他心中难以平静。

从某种意义上说，在本届E3展关于三大主机的信息中，PS3带给人们的震动是最大的。E3开展的前两天，SCE就先于微软和任天堂，在历年的新闻发布场所索尼影像演播厅（Sony Pictures Studio）召开了新闻发布会，PS3消息放出之“强势”，令所有与会者都吃了一惊。

对于全世界玩家都密切关注的PS3（Play Station 3），SCE在这次展会上的介绍可谓“周到到家”了。各地版本的发售日与零售价，手柄的最终式样，画面解像度的具体演示，甚至连详细的主机规格都一一放出。回想最近半年，SCE在宣传方面一直保持低调，几次大小展会上都对PS3相关信息秘而不宣，不设可以近距观察主机外观的展示台，展示现场禁止拍照记录，就连播放影像都要使用“小黑屋”，因此PS3一直显得非常神秘，以至于各方纷纷猜测，PS3于今年年底发售是否能够实现。然而这一次，SCE如同“泄了闸”一般，将关键信息一口气推到了大家的面前，宣传的“突然性”足以令人感叹。

在本届E3展上，SCE对PS3的宣传口径依然是一副“成竹在胸”的架势。然而，各路媒体却纷纷开始对SCE的新世代主机发展战略表示疑问。因为，对于对PS3寄予厚望的用户们来说，在这次E3上感到的“意外”确实是太多了些。无论在价格还是式样上，SCE都做出了让人感到不可思议的决定。

的确，无论是媒体还是用户，都在期待着SCE的“意外”。但是，SCE在本届展会期间的“语不惊人死不休”，的确让人们感到有些无所适从。世人心目中的“精英”索尼，究竟在想些什么？

难以解释的价格谜团

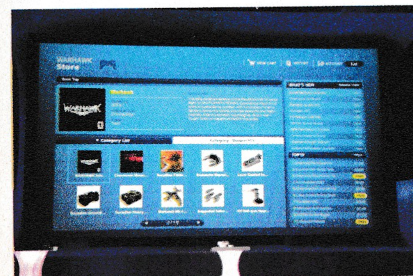
据说，本届E3展上记者们采访观众时最常问的一个问题就是：“你会花600美元去买PS3吗？”

5月8日的发表会上，SCE美国公司SCEA（Sony Computer Entertainment America）的CEO平井一夫首先公布的就是PS3的发售日与价格。日版PS3的发售日定于11月11日，欧美版PS3的发售日均是11月17日。PS3主机根据搭载硬盘的容量不同，分为HDD20GB搭载型和HDD60GB搭载型两种。日版HDD20GB搭载型的价格是62790日元，HDD60GB搭载型采取开放价，价格由零售商自定；美版前后两种机型的价格分别是499美元和599美元，欧版前后两种机型的价格分别是499欧元和599欧元。HDD20GB搭载型除硬盘容量之外，还省略了Memory Stick / SD / CompactFlash接口、IEEE 802.11 b/g无线LAN和HDMI输出端口，以达到降低售价的目的。不用说，这样的价格一经公布，立刻在舆论各方引起了很大的反响，各大媒体的评论文章纷纷就SCE采取这种价格策略的目的进行激烈争论。其实，PS3的基本硬件配置，比如Cell芯片，BD驱动器等等早在2005年上半年就已经公布出来，而在这一年之间，这些组件的成本一直没有出现过大的变动。因此，“PS3会很贵”这个论点在去年年末到今年年初时就已经被许多业内人士所认可。不过，当时的评论多数都认为，SCE一定会对这种现状拿出对策。今年3月15日，SCE在“PS Business Briefing 2006 March”会议上正式公布PS3的发售时期延至11月的消息，同时推出了PS3的“7大关键功能”理论，包括向下兼容、完美蓝光影片播放、支持所有显示器、支持HDMI界面、应用宽频网络、支持无线网络连线和60GB标准配置硬盘等。此时几乎所有声音都认为，SCE采取了“给PS3加大筹码”的做法。一些媒体已经开始使用这样的措辞：“SCE的目的是在画面等机能上和竞争对手形成决定性的差距。”

然而，这次的E3展上，SCE给我们的却是这样一个答案：路分成了两条，一条是选择带有“7大关键功能”的完成版主机，但价格高达600美元，另一条是选择相对低廉的价格，但“新一代HDMI界面”“60GB标准配置”就成了一纸空谈。而且更糟糕的是，展会期间已经有评论认为，即使是功能齐全的高端主机，运行游戏的实际效果也不会和其它主机形成“决定性”差距，而所谓的“廉价版”低端主机又没能把价格降到令人们可以接受的水平。总之，过于昂贵的价格档次使人们纷纷保留了对PS3的赞美，换上了怀疑的目光。尽管此前有过“高价”的议论，但这样的数字真正摆在面前的时候，想从容接受并不是一件容易的事。

“逼上梁山”的机能诉求

毫无疑问，SCE使用的高端配置是导致PS3售价高昂的直接原因。对于“技术的索尼”来说，追求强大的技术支持似乎是种必然的选择，但机能诉求达到了给定价和生产上造成困难的地步，却不是一个容易理解的行动。



↑多媒体是PS系列历来的追求。



↑高清图像的实现手段存在疑问。

展会期间，日本某著名游戏新闻网站公开了一篇SCE宣传总监、软件系统开发本部部长兼网络系统开发部部长川西泉的专访。这篇专访就SCE对主机配置进行的最终选择做出了相当详细的解释。

首先，在HD（高清晰）影像输出的问题上，“只有高端机型会搭载HDMI端口”已经最终确定。而且，即使是高端机型也只搭载了一个HDMI端口，而不是今年年初宣布的“同时搭载两个”。低端机型的影像输出则和PS2一样，只有AV Multi端口。从结论来讲，没有HDMI端口的低端主机是不可能实现信号式HD输出的。但是，由于AV Multi端口可以输出模拟的组合视频信号，因此还是可以通过模拟实现HD输出，也就是说，可以对应D3、D4和D5解像度的模拟输出。不过，低端主机的模拟HD输出究竟能否明显超出其它主机的画质水平，现在并没有可以证明的手段。“在PS3的基础系统上，我们这次选择了AV Multi Only（低端）和AV Multi & HDMI（高端）两个版本。今后在PS3机型展开的过程中，HDMI×2也是有可能实现的。”川西在对HD机能的解释中也使用了“基础系统”这个词。如同索尼过去常用的开发套路一样，PS3主机的样式并不是完全固定下来的，它将会随着整体开发项目而实现逐步进化。随着机型的改良，将来也许会出现早些时候公布的那种“全HDMI端口”机型，但那无疑是要在成本控制和软件支持都达到一定水平之后。同时，川西还明确表示，初期软件中将只提供同一种画面输出方式，暂时不会有早些时候宣称的那种在一台电视上显示普通画面，同时在另一台电视中显示HD画面的服务。“双画面输出是可能的，但我们目前还看不出这会为用户们带来什么好处。”

其次，PS3的影像支持系统也是人们比较关注的方面。在本届E3展示会上，Polyphony Digital公司的制作人山内一典公开了PS3新作《GT赛车HD》的即时演算影像，并宣布这段影像的解像度是1080p（1920×1080），并达到了每秒60帧的

速度。山内称，达到这种质量的影像是“人类史上的第一次”，《GTHD》影像的情报量是PS2版《GT赛车4》的12倍。这种画质的确令人赞叹，但也必定引起人们的两个疑问。第一个问题是，PS3的开发环境和当前软件商的制作水平能不能实现这种画质。对此，川西在专访中解释道：“对所有的软件商来说，PS3都是一个新平台，HD都是一种从未体验过的东西。因此我觉得，这不是一个容易解决的课题。不过这次《GTHD》的影像实际达到了1080p的水平，所以我认为实际上是可以实现的。当年PS2也曾被认为显存不足，但在成熟期也陆续出现了质量很高的影像，因此我觉得不用太担心。”第二个问题就是，如此高的画质对当前游戏的发展有没有好处。曾有业界权威人士提出过这样的看法：“比起无意义的高画质，游戏制作者更应该增加每一个像素中的情报量。”对这样的声音，川西表示了赞同：“我觉得这种方向是正确的。PS2初期也曾经有过固执于多边形数量的风潮，超越它之后，很多高质量的作品才得以诞生。这与次世代机种对‘高清晰’的执着十分相似。从这个意义上讲。游戏作品追求的的确不单是解像度，而是还有一些其它的东西。”



←玩家可以在网络上下载乐曲。

另外，在本届E3展之后，PS3的无线网络机能也成了用户们新的关注对象。由于取消了IEEE 802.11 b/g无线LAN设备，PS3的低端机型将不具备无线LAN机能。在5月8日的展示会上，展方把F1游戏赛车后视镜中的影像通过无线网络传出，并用PSP接收并即时播放出来，从机能层面上看，低端机型将不具备这样的功能。对此，川西解释道：“关于与PSP的连接性，使用无线LAN也可以，使用USB也可以。由于软件将对这方面作出何种活用还完全未知，所以现在什么也不好说。当然，如果想将PS3一方蓄积的影像内容下载到任意位置的PSP中播放，还是无线LAN更方便一些。”

从川西对这些机能细节的解释中，我们可以明显看出PS3当前面临的机能困境。PS3在初期立项时就准备以打造出最强大的游戏开发平台为目标，

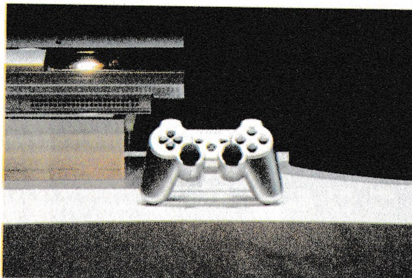

←使用PS3网络服务时的付费卡。

因此选择了Cell芯片和蓝光驱动器等强大“军备”。但是在漫长的开发过程中，由于市场局面的变化，PS3的认知优势在逐步下降，面对拥有深厚用户基础的任天堂的“迂回作战”和具有强大技术力的微软的强势推进，PS3仅靠初期预定的“装备”已经难以具有市场压制力。因此，SCE才会选择“加强火力”，让PS3彻底变成一款最集中的电子娱乐技术集合体。然而，这种选择多少有一点“饮鸩止渴”的意味。由于软件开发水平提升的弹性比硬件差，PS3的机能优势不可能在主机上市初期明确显示出来，但另一方面，PS3的成本控制与售价确定却成了非常棘手的问题。SCE最害怕的就是PS3给人们留下“性价比不高”的印象，但眼下又没有行之有效的解决办法。划分高低端机型的做法，很明显是这种“骑虎难下”状况下的一种权宜之计。

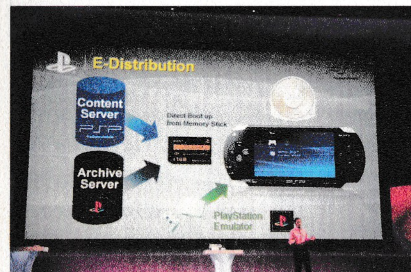
巩固阵地的“多头出击”

PS3是一部非常优秀的家用游戏机，这个论点是可以肯定的。不过，它想成功接替PS2完成占领市场的任务，面前还有太多的困难。机能、价格与生产上的矛盾亟待解决，如何维持住PS3在大众心目中的形象，是SCE面临的最大课题。为了“备战”，索尼在各个方向上展开了很多对策，SCE在本届E3期间的各方宣传，也可以看成是这些对策的缩影。

E3期间，SCE对PS3的定位发生了相当大的改

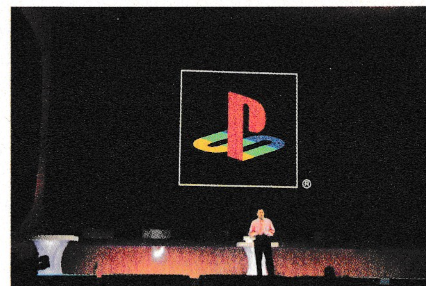

←引起很大争议的PS3手柄。

变，“先进的技术平台”开始作为一个宣传基点出现在SCE负责人的言论中。还是日本网站公布的那篇专访，川西表达了一个相当惊人的观点：PS3并不是单纯的游戏机，而是一台泛用PC。“以前的游戏机，包括PS2在内，都是把系统程序和驱动程序全都放在游戏软件里。因此只要软件还在继续开发，主机的硬件式样就不能变。但是，PS3是允许硬件式样随时代需要进行变更的。因为在PS3上，系统程序和驱动程序是主机所搭载的，软件运行时先启动主机中的程序，这些程序能够吸收硬件上的差异。也就是说，与现在的PC非常相似。”川西在言语中表示，PS3上不排除游戏以外的工具型软件出现的可能。毋庸讳言，对于当前满足于PS2主机的用户层来说，PS3作为游戏机的门槛确实是太高了一些。即使它可以作为BD播放器使用，仍在使用现行DVD的用户们也很难发现它的独特价值。但是，一旦“PS3可以作为一种泛用PC来用”的观点被人们认识，那么对于一台搭载了Cell芯片，能够生成实用级1080p影像的主机来说，六七万日元的价格的确算不得什么。当然，“以Windows PC作为对手”和“PS3上的Office类软件”听起来实在有些异想天开，但单纯从机能面上来讲，这并非是无稽之谈。如果从这个观点来考虑，SCE在E3展上将PS3高昂的价格明确放出一事就是可以理解的了。索尼需要提前将PS3过激的机能诉求传达给用户，玩家们觉得荒谬也好，感到惊讶也好，将PS3现在所拥有的能力和其所对应的价格档次作为事实摆出来，给予人们思考的时间，这是争取大众认知的必要手段。但是,对于已经摆出这种姿态的SCE来说，如何开掘并展现PS3作为“泛用PC”的价值，恐怕将是下半年最为关键的课题了。



←PSP是发展战略中的重要一环。

但是，无论怎样粉饰，PS3终究是一台游戏机。如果它作为游戏机的价值不能被人们认可，它将不具有任何生命力。因此，索尼也“更换思路”，开始关注起与游戏本身相关的细节来，其表现就是PS3最终确定的手柄式样。六轴检出系统的搭载的


←PS品牌还能否继续当前的辉煌？

确有点像任天堂式的“改良”做法，也难怪许多人都在说“PS3手柄抄袭了Wii”。从以往的情况看，SCE的主机采用能给软件商带来创意提示的机能是比较罕见的，从这里也可以看出PS3对初期软件大作的渴求。此外，这次E3的PS3展台上还出现了《The Eye of Judgment》和《SingStar》这些使用专用周边的游戏作品，这也说明PS3不是仅仅追求“应用强大机能的游戏”，而是和任天堂一样在追寻着向广义化娱乐的延展。如今索尼单凭硬件获取用户的认可存在一定障碍，优秀游戏的支持变得更加关键，再加上以PS3的机能追求游戏延展性并不困难，如果运作得当，这些“别动队”性质的软件很可能成为支持PS3的生力军。

SCE的密码：使机能化作一种价值

在如今的世界游戏市场上，索尼的品牌依然非常强大。PS2的坚实形象使SCE主机的爱好者形成了坚定的品牌意识，PS3的潜在用户群是相当广泛的。不过，由于DS在2005年的掌机市场上“大获全胜”，SCE并没有完成用PSP狙击任天堂的任务，如今PS3在价格上存在疑问，完全依靠品牌惯性是很危险的。索尼清晰地看到了这一点。SCE在E3展会期间的各种宣传，都是为了将PS3的机能诉求转化成实实在在的商品魅力。先把“600美元”这个最容易引起争议的因素公之于众，然后再告诉大众“PS3的机能值这个价钱”以及“今后的机型还有很大的改良或降价余地”，这种姿态虽然不怎么体面，却是最实在也最为可行的宣传口径。同时，SCE与签约软件商在本次E3上公布了大量引人注目的新软件，不仅包括PS3上的《最终幻想XIII》，也包括PS2上的《战神2》和PSP上的“PS模拟器（Play Station Emulator）”。对于现在的SCE来说，用PS2和PSP“扎住阵脚”是PS3上市初期进行运作的关键。PS3真正的价值，正是要在今年下半年的运作中慢慢展现出来的。■文/著子

微软 Microsoft

时代已经发展到了赋予游戏全新解释的一刻。当电子业界的王者展现出实力之时，娱乐的含义将产生翻天覆地的变革。

全面掀起的美国浪潮


↑首次在大型展会上宣传游戏的比尔·盖茨。

5月9日的洛杉矶格鲁曼中国剧院（Grauman's Chinese Theater）里，微软公司召开了"E3 2006"的展前发表会。在这次参加展会的"主机三巨头"中，微软的发表会是最后召开的。对于已经领略过了任天堂"长篇大论"和SCE"一鸣惊人"的与会者来说，参加微软发布会时"激情"已经所剩无几，然而，微软的发表会还是给现场所有人留下了深刻的印象。与2005年E3展上微软竭尽全力想提高Xbox360的人气却又苦于软件阵容不够雄厚的状况不同，今年的E3上，微软展现出的完全是一种"王者"的从容。虽然Xbox360在日本首发时依然遭到了冷淡对待，但作为次世代家用游戏主机中唯一一款已经上市的产品，它在发展时间上已经占据了确实的优势。竞争对手还在想方设法"竖立招牌"，而自己却已经开始"扩大经营"，对于商业实力顶尖的微软来说，这作为整顿战线的机会已经足够了。当比尔·盖茨亲自出马，在本届E3上提出"Live Anywhere"之后，整个游戏界都看到了微软深不见底的实力。在PC这个无比强大的后盾之下，微软重新调整了进军方向，家用游戏主机的争夺变成了"大游戏商战"的一部分。微软打算利用PC的力量改写人们对电子游戏自身的认识，把硬件之间的竞争放到一个更大的空间里去。任何人都看得很明白，在微软所提示的那个竞争空间中，能和微软一争高下的对手几乎是不存在的。同时，在传统意义的游戏软件和周边领域上，这次的微软也做了非常充足的准备，Xbox360身边围绕的光环比半年前主机发售时强了很多。

在微软美国高层诙谐而幽默的演讲语言中，人们感到的是一种前所未有的"杀气"。微软，要动真格的了。

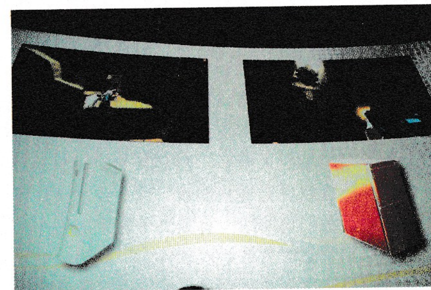
改变业界理念的"Live Anywhere"

比尔·盖茨今年是第一次亮相E3，仅从这一点，人们就已经能够看出微软对游戏领域的空前重视。"把微软的关联商品，Xbox360、Windows以及搭载了Windows Mobile的便携机型通过网络交流整合起来，如果从用户的角度来思考，在游戏领域采用这样一种方针是最为恰当的。"比尔·盖茨的这句话非常鲜明地显示了微软的意图。在初代Xbox到Xbox360运作初期，微软一直被日本传统家用游戏主机厂商的经营与宣传模式"牵着鼻子走"，试图用符合日本本土游戏人群心理的方法打进日本市场。然而，日本人并不买微软的账，缺乏本地接近感，缺乏具有亲和力的长线游戏作品系列使Xbox无论如何也无法在日本创下销售佳绩。去年年末Xbox在日本的"大冷场"使微软高层认识到，Xbox事业现有的经营方式不利于自身的发展，微软应当拿出"更像微软"的套路，才能应对这个纷繁复杂的游戏市场。应该说，Xbox360在欧美较好的销售趋势是一个重要的信号。与日本第三方软件商加强合作，创造出符合东方人口味的坚实软件品牌固然重要，但登陆家用游戏主机领域资历仍浅的微软想实现这些并不是一朝一夕之事，始终追在日本本土主机身后不是长久之计。只有像欧美的软件发行商那样，一上来就在本土游戏硬件产业相对缺乏的欧美创造出适合本地用户的独立品牌，才有可能展现出独特的价值。对于微软来说，最大的独特价值无疑是PC的全球性。将自己最大的资源投入渴望发展的游戏领域，是最可靠，也最行之有效的手段。


↑移动领域也是全方位发展战略的组成部分。

微软副总裁、娱乐与设计部主任兼网络娱乐事业部主管皮特·摩尔在发布会上宣布，"Game for Windows"项目已经正式启动了。"这是可以与Xbox360相提并论的强大游戏事业项目……Windows游戏将通过三个要素卷起新的浪潮，第一是使市场进一步活性化，第二是导入最新的图像技术，第三就是微软史上最适合游戏的OS的登场——也就是Windows Vista的登场。"微软公司推进"Game for Windows"项目，是希望创造出更容易安装，更方便管理个人数据，网页分级系统更为可靠，实际使用时的洗练感不输给专门家用主机的游戏系统软件。让目前市场上五花八门，包装混乱的PC游戏全都化成家用游戏领域那种具有品牌感的统一包装，让用户们一眼看去就知道"这款游戏可以在Windows上玩"，这就是"市场活性化"的表现。同时，微软还致力于次世代图像辅助系统"Direct3D10（DirectX 10）"的开发。皮特·摩尔称，这个系统"将为Windows游戏带来全新的画质，为PC游戏拓展出新的可能性。"根据目前微软的宣传口径，DirectX10将只提供给Windows Vista，Windows XP以前的系统将无缘享受这项最新的图像技术。如同Xbox向Xbox360完成的进化一样，微软准备将Windows Vista当成Windows游戏走向次世代的转机。另外，发表会上还公布了微软今后将游戏同时提供给Xbox360和Windows的计划。皮特·摩尔举出《Elder Scrolls IV OBLIVION》的例子作为说明。这款同时发售了Xbox360和Windows版的游戏在仅仅三周的时间里创下了合计销量170万套的纪录。微软认为，同一款作品在两种平台上的交叉展开是游戏商业上非常重要的手段。

"Live Anywhere"计划显示，微软准备通过网络手段，将未来的尖端游戏系统"Windows Vista"、Xbox360和各种移动游戏平台连成一个有机的整体。发布完"Live Anywhere"之后，比尔·盖茨在发布会预测道，到明年E3时为止，Xbox专用网络服务"Xbox Live"的会员将达到600万人，另有2500万以上的人将通过MSN Messenger和MSN Games享受官方提供的小游戏。通过这种网络整合，微软将拥有全世界最大规模的在线游戏交流群体。整合后的网络服务将更名为"Live Anywhere"，并作为微软网络事业中最重要的项目之一而全力推进。从玩家的视点来看，当这个项目完成之后，玩家所拥有的游戏、进度状况、联系人列表等资料将可以在Xbox360、Windows和手机等携带机器中查阅，也可以使用其中任何一种终端在网络上和其它玩家共同展开游戏。本届展示会上，微软展示了将在Xbox360和Windows双平台上发售的游戏《SHADOWRUN》，并实际演示了在Xbox360上检索Windows版用户，并邀请对方一起进行游戏的情景。


←Xbox360和PC间将可以连线游戏。

PC、游戏机、携带机器，提供可以对应所有这些硬件的统一化网络环境，这的确是索尼和任天堂所难以实现的。微软着手进行的这项计划，确确实实是个独一无二的发展方向。这个商业计划将在硬件特征、先进机能和充实的软件阵容上充分体现出优越性，微软希望跳出"主机种类竞争"的圈子，划出一个规模空前的游戏大市场。以微软的实力，人们的确不敢说这仅仅是一种妄想。

对短兵相接的两手准备

着手准备"Live Anywhere"并不等于微软已经放弃了次世代主机市场的正面竞争。相反，这次的展会中，微软很明显地在Xbox360上摆出了一副



→摩尔对微软战略的前景信心十足。

“物量作战”的架势。在周边机器和软件阵容这两个方面，微软准备得都很充分，“为已经发售了的Xbox360进行全面支援”的意图非常明显。

Xbox360 HD DVD式样的正式发表算是微软本届E3在Xbox360配件环节的最大动作了。这款驱动器是在今年1月召开的“2006国际电子商品展览会（2006 International Consumer Electronics Show，简称CES2006）”上最早透露出来的。这次公布的Xbox360 HD DVD外形像是一本厚书，颜色和形状都与Xbox360主机相似，体积接近Xbox360的一半。实际商品中预定附送专用遥控器，准备于2006年年末发售，价格目前并未公布。对于Xbox360来说，“对应高清晰画质”是理所当然的一件事，重视自身硬件代表“新世代”的机能是身为电子信息领域尖端厂商的一种必然追求。不过，由于微软认为真正的“高清晰”时代到来还需要一段时间的过渡，因此没有将HD DVD列为Xbox360的标准配置。“现在将游戏机和次世代DVD的规格重叠起来进行思考的人很多。但实际上，作为游戏机来说，“能玩到更有趣的游戏”这一点才是更重要的。因此，我们现阶段一直致力于我们应当作的事，也就是提供更优秀的游戏软件。”这是皮特·摩尔在CES2006上表达的观点。微软在早前已经明确表示，在一段时期内将不会推出以HD DVD作为载体的游戏软件，这项外设将纯粹作为影片播放工具来使用。根据美国一些相关媒体的预测，Xbox360 HD DVD驱动器价格可能会比较昂贵，如果同时购入Xbox360主机和这款驱动器，总价很可能达到PS3的公布价格。从这些预测来看，高清晰影像播放器在目前的生产环境下依然是种比较“贵族”的设备，微软没有将这种设备固化在主机之中，在拓宽游戏产品档次上确实比SCE的做法灵活一些。

除了这款HD DVD驱动器，微软在这届E3上还公布了“专用无线赛车方向盘”“无线耳机麦克风”“PC无线适配器”“256兆记忆卡”“Xbox Live摄像头”等一大批Xbox360专用周边商品。可以看出，微软推出的官方周边商品中带有明显的网络辅助色彩。可以实现PC和Xbox360资源共享的适配器，方便网络游戏交流的耳机麦克风和摄像头等充分说明了微软希望在多平台游戏网络服务上实现突破的愿望。

比起上届E3来，本届E3上Xbox360的软件阵容显得“底气”强了不少。大红大紫的《Halo3》，Silicon Knights担纲制作的《Too Human》，Epic Games加盟的大作《Gears of War》，Lucas Arts的360第一款游戏《Indiana Jones 2007》，风格与表现符合欧美用户口味的强力作品纷纷出台。根据微软在本届E3上发表的数字，发售半年以来，Xbox360的累积销量已经达到了500-550万台之间，“超过了初代PS的同期销量”。另据美国著名游戏网站统计，2006年3月间，北美游戏软件排行榜前三位被Xbox360软件独占。这些数字虽然并不能证明Xbox360的软件已经形成了市场强势，但至少可以说明，经过这半年的经营，Xbox360的软件阵容已经比刚刚上市时的状况有所提高，至少在欧美这些市场状况较好的区域，已经形成了相对稳定的软件支持。皮特·摩尔在发表会上称，Xbox360的游戏软件链“象征着微软电子娱乐的将来，是一个重要的原则”，并宣布年内将推出160款左右的游戏软件，让玩家们看到微软“略微认真起来的实力”。

160款左右，可能有一些玩家会对这个数字产生反应。在2005年的E3展上，摩尔就曾经声称“有160款Xbox360游戏正在开发之中”。先不论同时开发160款这个数字是不是微软对开发规模的一种控制，但去年年末Xbox360发售时只有6款同期软件的事实依然令人记忆犹新。在本届E3展上，《Halo3》《Alan Wake》《FORZA Motorsport 2》等作品只有宣传影像而没有试玩台，广受关注的《Gears of War》也只设了一个“迷你剧场”。虽然Xbox360的预期软件非常丰富，但它们对主机商业竞争形成的价值却还要看制作效率和完成质量。这些大作是否能赶上今年年末到明年上半年主机的“正式交锋”，将对Xbox360的口碑产生不小的影响。

对日本市场的重新审视

2005年的E3之后，当时的微软Xbox事业本部长丸山嘉浩曾经提出了“没有日本市场的成功就没有Xbox360的成功”的论点。而事实上，Xbox360自从发售以后，在日本市场上的状况一直没有大的起色。日本与韩国联合企划的大作《Ninety-Nine Nights》已经于四月份发售，但并没有形成预想的轰动效应，NAMCO公司原定使用Unreal 3.0引擎开发的写实派3D动作游戏《Frame City》也传出了正式中止开发的消息。日本游戏杂志最近还披露了一些本地游戏开发公司将原定由Xbox360独占的游戏改为多平台开发，或者放弃Xbox360游戏开发计划的消息。今年E3之后，CAPCOM的《Dead Rising》和Mist Walker、微软共同开发的《Blue Dragon》发售日临近，但日本媒体普遍认为，这些软件虽然优秀，但想让一心等待Wii和PS3的日本用户“回心转意”，仅凭这些软件还是不够的。微软下一步将如何对待日本市场，是一个很多人都关心的问题。

对于这个问题，摩尔在本届E3期间的回答是：“想扩大在日本的市场份额，我认为只有不断推出日本玩家喜爱的游戏作品这一条路。《Blue Dragon》《Lost Odyssey》等就是代表。此外，Xbox Live的普及也十分重要。比如，我觉得可以轻松游玩传统街机游戏的Xbox Live Arcade是能被日本用户所接受的。”从表面上看，这些说法与去年没有什么不同，但语气却发生了微妙的变化。日本有评论指出，如果顺着这段话的意思读下去，会得出“只要不断向日本市场输出专门对应日本用户的软件，将来或许有可能产生转机”的结论，而话里隐藏的含义就是“面对市场状况完全没有发生好转的日本市场，与其主动抛出具体对策来挣扎，倒不如在反应良好的欧美争夺实地”。从软件发售表上可以看出，2006年的这个夏天，Xbox360在日本的软件发售计划实际上相当冷清，基本上只有一些PC移植游戏和美版先行游戏，“专门面向日本用户”的游戏非常少。摩尔虽然提到了“Xbox Live Arcade”之类软件，但想让用户们为了这些去买Xbox360显然是不可能的。这些信息给人留下的印象就是，微软不打算再利用这半年的时间集中争夺日本市场，后面那些针对日本用户而开发的游戏作品很可能要在夏季淡季过去，年末商战将至之时再行抛出了。

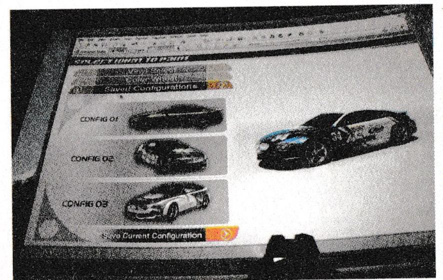


→360的表现机能毫不示弱。

在本届E3的展示会上，开场影像是《Gears of War》，中途最引人注目的软件消息是一直在PS2上发售的著名系列《Grand Theft Auto》最新作品《Grand Theft AutoⅣ》被Xbox360独占，收场“底活”是《Halo3》的制作发表，几乎所有的风头都被美版游戏占去。《Ninety-Nine Nights》和《Blue Dragon》只放了些旧影像，视觉派的《Dead or Alive Xtreme 2》甚至只放了一个LOGO出来。这与去年E3上微软极度重视日本游戏的发表形成了鲜明反差。应该说，微软对日本市场的这种改观是一种无奈的必然。当今世界游戏产业的整体趋势中，日本市场的地位确实在呈现下降的趋势。同时，日本市场的独立性又确实不容易被新生力量所攻克。“我们的确在向日本以外的国家倾注力量，但我们同时也会向日本倾注力量。我们随时都在注意向日本提供可以获得用户支持的商品。”向在日本以外的世界市场上站稳脚跟，再利用主流趋势逐步对日本市场进行同化，这是微软在本次E3上展现出来的战略思路，而这个思路也是和比尔·盖茨的“全方位战略”相符合的。

微软的密码：把比赛请到自己的主场

对于SCE在本届E3抛出的“PS3是一台泛用PC”的论点，向来直言不讳的摩尔给予了毫不留情的嘲笑：“真是史无前例的蠢话。我想问问SCE怎么把PS3当成PC来用。电脑必须有一个数据输入输出的流程，PS3不可能做到这一点。当然，PS3想叫做‘娱乐电脑’也无所谓，但当今时代PC最重要的网络，实现相互连接的经验非常重要。SCE没有这种经验，而我们已经有了Xbox Live这个成熟的网络系统。这是我们最大的优势。”微软在E3上展示出来的方针，正是利用PC与网络的强大资源改变游戏市场格局，寻找对自己有利的战场。SCE提出了高端竞争论调，这恰巧是微软想看到的。不过归根结底，PS3的“泛用PC”论不过是一种转移价格矛盾的障眼法，SCE的本位经营路线和技术壁垒仍然不那么好摧毁，况且竞争对手中还有一个不能单纯用机能档次衡量的任天堂。在本届E3上刚刚显示出一点优势的微软想获得胜利，仍然要遵循自己曾多次强调过的“长期路线”，一点一点地走下去。■文/署子



←多平台游戏环境是微软的目标。

SQUARE ENIX 史克威尔艾尼克斯

骑墙的选择

文/三问书屋

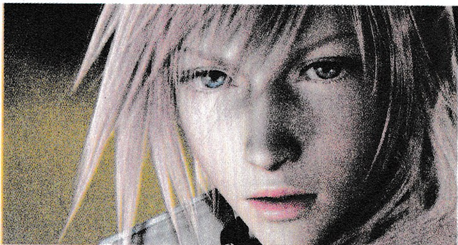


在业界大势未定的情况下，一个厂商无论在哪台主机上下注，都不能把所有的筹码押在一个地方。英语俗谚有云：“Don’t keep all your eggs in one basket”，假如把所有的鸡蛋放在一个篮子里的话，万一有个什么磕碰可就真应了“鸡飞蛋打”这句成语了。从今年E3大展中史克威尔-艾尼克斯的展出情况来看，这种策略是十分正确而且行之有效的。

SE在E3大展中，保持着“势力均衡”的政策。也就是说，哪一台主机上都要有游戏，哪一个制造商都不能得罪。PS3上的FF13、Wii上的勇者斗恶龙剑神、Xbox360上已经出过的FF11，这些作品表明，今后软件方的制作方向将更加自由。这样的情况在任天堂称霸的时代可以说是不可能的，而在PS系主机占据统治地位的时期，第三方的自由度也没有这么高。虽然SCE不像任天堂一样直接动用行政手段来惩罚那些对自己“不忠”的厂商，但是它依然可以通过控制软件销售、挖空作品内涵、让厂商自己刨坑自己埋，用釜底抽薪的方式将第三方控制在手里。和旧任天堂简单粗暴的干涉方式相比，SONY的招术显然更加阴险并具有杀伤力。PS2时代已经有一批人或者团体（包括坂口博信在内）给SE做了“殷鉴”，所以到了开发成本比过去高了10倍的PS3时代，谁再坚持“一棵树上吊死”的观念，那就真和上吊没有区别。

但是PS系主机的惯性依然存在。PS继承的是SFC的惯性（不管你承认与否，这是事实），PS2继承的则是PS的惯性，并且彻底让家用机的新fans们打心眼里认为，PS才是家用游戏机的正统。PS3价格再贵，也会有人依照惯性去购买的，而且这个消费团体还不是个小数目。都说这些人的银子是最好赚的，就这样，FF13以三个版本的形态华丽地开始开发了。除了PS3的两个版本之外，还有一个是手机版。手机游戏在日本已经成为流行时尚，受众数字庞大，而且按月收费，在这上面押上一宝应该没什么大问题。





而Wii和Xbox360相对低廉的软硬件价格是SE取得广大游戏玩家支持的另外一个有利条件。《勇者斗恶龙 剑神》本来是单独的体感游戏机，这次借助Wii的特殊操作方式在家用主机上复活登场，至少在日本可以确保它的销售量。从这一点上来说，Wii已经先占了一个优势。因为在日本业界有个不成文的规定，谁能够让国民级游戏《勇者斗恶龙》在自己的主机上发售，这台主机就绝对有前途。这种影响力是FF所不具有的。而且SE内部原Enix系的成员一直惦记着和任天堂的感情，何况以后还要在NDS上取得更多的好处，所以SE向Wii靠拢是很明智的决定。至于Xbox360，虽然它在日本的影响并不大，但是庞大的欧美市场不可小视。随着海外向游戏制作业的发展，SE会在微软的主机上投入更多精力。

总的来说，Square-Enix在这次大展之后的态度就是“不偏向任何一方”。PS2时代以来的前车之鉴也提醒着这位开发者，在游戏主机平台方面谨慎观望，在开局的时候不向任何一面倾斜，才能够在将来确保自己的利益。至于以后怎么样，估计当游戏界的局势稳定之后，SE能够失之东隅，收之桑榆，最后像EA、KONAMI一样成为业界“不倒翁”一样的角色。

KONAMI 科乐美

沉默中的一抹靓丽

文/唯夜

在这次E3上，基本所有的日系软件商都呈疲软态势，夸张一点儿说，更像是只在会场地图上存在的单位一样。它们中的一些固然展出了对应新主机的游戏，不过基本也尽是一些很早就公布的作品，在很大程度上缺乏惊喜以及使人眼前一亮的东西，总体来看仍然是不够提气，在喧闹的展馆中竟然有一丝沉默的感觉。E3毕竟是面向业内的展会，也许我们确实不要用TGS的感觉来要求它。

不过这里面KONAMI就可以说多少算上点儿例外，他用会场中少见的超大屏幕按场次循环播放着MGS4的最新宣传影片，气势十足，且十分吸引眼球。虽然这段影像在SCE的展区也有播放，不过K社这块大屏幕前的观众比起那边来实在不知要多上多少倍，几百人或站或坐，均抬头仰望着Snake等人，也算是整个会展中心里难得一见的情景。虽然这只是一段影像，但说实话，它比会场内绝大多数可以实实在在的试玩都要吸引人得多。小岛用他那套已经驾轻就熟的动态讲述手法，自令人在看过动画之后有一种心情激荡的感觉。虽然这并非MGS4的第一次亮相，但这次透露出来的很多信息却是十足的新鲜货；通过它，我们对4代这个颇为悲凉的世界观有了更深一层的了解，这次故事中的戏剧冲突和主要矛盾也更加完全地展露在了我们面前。更重要的是，大家惊喜地发现，经典1代的人物悉数登场，一次原汁原味的彻底回归。这段影像给人的兴奋和乐趣，实在比很多现场试玩要大得多——“没有心理准备”所带来的惊喜，也许正是原因之一吧。

对于KONAMI来说，力推MGS也是一件理所应当的事情，符合其在欧美地区的发展趋势。在现今K社的诸多游戏中，说MGS在西方是最受欢迎的作品之一当不为过。而且通过这样的作品，会社的技术力和创作深度都得到了很好的体现。虽然实际上这款游戏的销量并不是很夸张，但它的名声无疑响亮；小岛秀夫和他的MGS，无疑已经成为了KONAMI的一张漂亮名片。不过这里面有两点值得思考的地方就是：MGS再接下来该往何处去？从这次的影像中已经大概能嗅出一种“做一了结”的味道，那么如果还有继续，又该如何演绎？而另一个更关键的问题就是——故事只要想编，总是能编下去的——小岛如何在这个系列之外做出其它的成绩和突破？从当初的MG系列至今，小岛一直努力地在作品中表达着他的思考；不过任何事情终归都会有一个尽头，MGS结束之后——它总归会结束——小岛又会拿出怎样的东西？我想这是很多人比较感兴趣的事情。毕竟，MGS可以等于小岛，但对于一个制作人来讲，他不应该满足于自己等价于一个作品或系列。

接回文章开头，在“例外”之外，KONAMI于这次E3上的表现也基本就是伐善可陈了，音乐游戏占了相当大的比重，其展区内大片的DDR机台实在也算是一道有趣的风景，这倒分明像是在面向玩家的TGS上应该做的事情了。

其实我们可以看得出来，KONAMI最近在家用机游戏事业的发展上，多少有一些遇到了“瓶颈”的感觉。虽然他的主力——比如说MGS和实况系列，基本上仍然是顺风顺水，但此外的一些作品不是光芒逐渐黯淡了下来，就是出拳无力，没有打出什么响亮的名号。前者好比寂静岭和幻水，后者的典型就是搏击玫瑰。就拿寂静岭来说，其在4代经历了明显的下滑后，显然有一蹶不振的感觉。虽然这次同时拿出了其电影版和PSP版的“本原”，但前者难免不是一个潮流化的商业产品，而后者明显的“前传”性质有些令人怀疑它的诚意以及所能达到的深度。摊子不是铺得越大越好的，尤其是偏重意念和心理的主题内容。总想在故事表面的元素之间进行修补和编织的话，我想，这是不是已经有些偏离了寂静岭的方向？其实就这次它在K社展区所占的位置来看——只有一台显示器在播放相关的宣传影像，就可以大概看出一些力度来了。



←这是Snake的最终任务，但不应是小岛和KONAMI的final。

SEGA 世嘉

专攻软件至霸全平台

文/hakushin

在美国当地时间5月10日—12日召开的E3展上，我国玩家熟悉的SEGA公司作为百分之百的软件商，可以说再次向世人证明了SEGA的POWER。今年正直SEGA的招牌明星索尼克诞生15周年，又加上3大次世代主机的登场，SEGA不遗余力地在展区中准备了大量的游戏试玩台，成为会场上非常引人注目的一块HARD AREA。

其实早在E3开展的两周前，SEGA就设置了专门的E3网站，并陆续公布多款将于E3中展出的游戏新作。而且将要展出的作品几乎涵盖了包括掌机在内的目前所有游戏平台，这其中当然也有还未出炉的PS3和Wii以及已经上市的Xbox360。本届E3展上，SEGA在现场的洛杉矶国际会议中心南馆设置了展台，与SQUARE-ENIX以及微软的展台并列在南馆的北部。

虽然SEGA早在2004年就已经与SAMMY合并，不过SAMMY在美国几乎没有任何知名度，因此E3展上的展台仍是单独以SEGA的名义出展。与去年相比，今年SEGA展出的游戏阵容相当强大，其主打作品就是为了庆祝索尼克诞生十五周年而特别制作的PS3和Xbox360版《索尼克》新作。而且SEGA展台的正面就放着索尼、Shadow和本作新出现的银白色刺猬的模型。SEGA给人印象一直都是求新求变，这同时也是SEGA的作风。从展出的画面来看，最明显的特点就是比以往的《索尼克》系列在风格上显得更写实化一些。从游戏的画面效果来看，其光影效果非常出色，而且物理引擎的碰撞模拟也相当真实，相信玩家可以充分感受到这款次世代游戏的魅力。不过，本作的整体难度不低，跳跃的时候很容易就会失足落下深渊，另外，本次展出的两个版本中，Xbox360版的完成度要相对高一些。但





是尚且不论本作是否会成为《索尼克》15周年的完美之作，只是单凭试玩后的感觉，以及目前公布的资料来看，可以看出SEGA在游戏制作上的深厚功力，相信本作将成为能够表现次世代主机性能的超级大作。另外Wii版的《SONIC WILD FIRE》(暂定名称)、对应PSP的竞速游戏《SONIC RIVALS》也在现场进行了展示。

《VR战士5》也是SEGA的重点展出对象，可惜现场只提供了街机版试玩。不过试玩之后，玩家对SEGA的次世代Lindberg基板惊叹不已。《VR战士5》的画面表现力绝对已经达到了目前格斗游戏的巅峰，人物的细节刻画完全达到了CG动画的水准，场景的互动效果也十分自然而逼真。本作的街机版还未正式推出就已宣布移植家用机，这在整个游戏界都是比较少见的，而且并不像SEGA作为街机老大的作风。甚至本作的移植平台将只对应PS3主机，曾经势不两立的两个公司，如今却靠得如此紧密。不过SEGA作为专心制作软件的公司，与SONY为友还是明智之举。虽然目前对3款新主机的前景还众说纷纭，但笔者认为，PS3还会是今后的主流。至于SEGA今后的动向，估计也会以PS3为中心，兼顾其它各个主机，同时继续巩固街机的地位。不过SEGA传统的硬派游戏风格短期内将不会改变，如果SEGA能够开发出新的系列，带给游戏界新的“偶像”，那么SEGA的新FANS恐怕只会增加吧。总之，现在的SEGA也许已经完全放弃了家用主机的市场，正在专心致志地扮演着技术型软件开发商的角色。这也许是众多SEGA的FANS们所真正愿意看到的。

KOEI 光荣

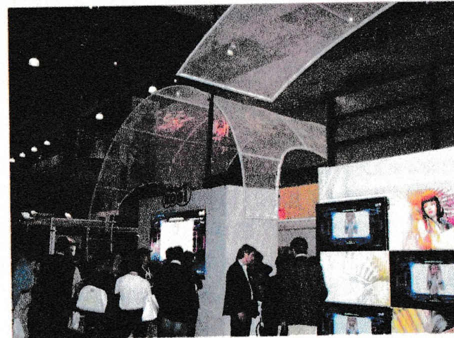
无双新纪元

文/雪飞

近年来光荣的表现越发引人注目，无双系列横扫市场，多平台齐头并进。这次的E3展会上更是一次公布多款无双类型游戏，虽然在玩家间盛传已久的“仁王”并没有露出庐山真面目，但是却在XBOX360主机上公布了“战国无双2”、PSP主机上则是“真三国无双2”唱主角、连DS上也公布了“真三国无双DS”。由此可以看出光荣对三大硬件厂商的支持，尤其重要的是XBOX360版的“战国无双2”，以往光荣在PS2主机出品了无双系列后，都要在很长时间以后才会移植到XBOX主机上，甚至会是“降代移植”。而这次则与以前完全不同，“战国无双2”热卖不久便立刻移植到新主机上，更让玩家感受到光荣对XB的支持。也许在即将开始的三大主机热战时，光荣会对三大主机平等对待，无论支持哪款主机的光荣FANS都能玩到自己喜爱的游戏。而分散投资对制作厂商则有百利而无一害，无论硬件斗争的结果如何，软件厂商都不会受到冲击，都会获得利润成为业界最大的受益者。想做到这点，需要实力，也需要三大硬件巨头的合作，能做到这一点，可见光荣的成长。现在的光荣已非昔日的吴下阿蒙，要看人脸色行事，而是业界一棵不可取代的常青树。

从今年光荣出品的游戏中，玩家不难发现现在的光荣已经逐渐向多类型发展，不再是战略一枝独秀。无双系列就是光荣向多类型发展的一个尝试，由于厂商的用心制作和市场的需要，终于铸就了一个业界神话。虽然初代的作品并没有在市场上掀起波澜，但厂商立刻做出调整，并改变了游戏类型，从





此无双系列越走越宽、越走越远，不但从三国无双发展到战国无双，其他的厂商也出品了大量的类似作品。市场上曾经刮起了一阵猛烈的“无双风”，几乎每个月都有无双类的作品问世，尽管如此玩家依然对光荣出品的无双系列格外青睐，因此从三国无双到战国无双，从猛将传到帝国，几乎每部作品都热销一空，并有多部作品登上了百万殿堂的宝座。因此无双系列成为继信长野望系列、三国志系列、大航海时代系列之后，光荣的另一招牌游戏，而且光荣公司也在今年的E3展上表示了自己将无双进行到底的决心，公布的大部分游戏全部是无双类型。

回顾近期光荣的作品，并非只是一棵树上吊死，也不是在吃老本，而是在现有的基础上向多个类型挑战，不断扩大厂商的影响。虽然这些作品反响平平,但是却都有亮点，增添了玩家对厂商的信任感。信长野望系列的革新更让很多老玩家刮目相看，本作一改光荣的以往作风，大量本该在强化版中才能出现的设定都一次到位，着实让玩家惊喜了一把；而大航海时代4虽然只是一款复刻作品，但是却唤起了广大玩家的回忆，更让玩家知道光荣并没有忘记这些喜爱大航海时代的玩家；三国志3则更体现出了光荣的原则，虽然复刻但却是诚意复刻，不但增添了大量新武将，还特别为NDS设计了DS版游戏；而雀三国无双则以麻将为战场让三国武将再火了一把；此外光荣近期还出品了赛马、遥远的时空中等多部作品，向世界的玩家证明，光荣并不是仅仅依靠历史和战略游戏生存,而是一家多元化全能的大型厂商。

BANDAINAMCO 万岱南梦宫

融合与进化

文/hippo

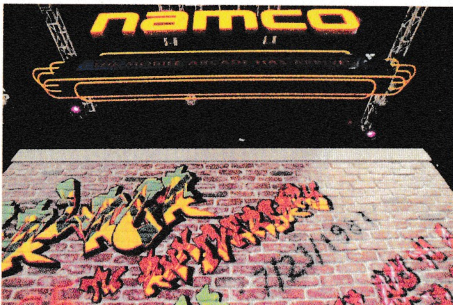
去年9月中旬，在东京召开的BANDAI与NAMCO合并战略发表会上宣布了05年9月29日Bandai与Namco即将正式合并的消息。担任这次发表会的主持人是Bandai Namco Holdings社长、现在的BANDAI社长高须武男。高须武男表示，BANDAI与NAMCO合并的目标是1+1=3甚至是4，创造出全新的娱乐企业。BANDAI NAMCO的新LOGO是由红色与黄色两个色层组成的橙色，象征着"融合与进化"，表现了娱乐的热情与自由的思想表达方式，二者的互相重叠融合表示了永不停止的进化。而两社的重头项目：游戏事业将于2006年4月合并，成立新会社BANDAI NAMCO GAMES。



这次发表会的核心是经营合并后的集团重组计划。计划的前提是"最大限度地发挥合并效果"。首先是从9月29日开始成立新的股份公司BANDAI NAMCO控股公司，在12月1日之前将相关公司的股份管理业务以及部分持股公司划归到控股公司管理，并且进行日本国内事业公司的重组。在日本国内的游戏事业合并方面，最重要的就是于2006年4月1日成立BANDAI NAMCO GAMES，NAMCO与BANDAI的1600多名员工将会转到该公司。其后到2006年1月1日，设立北美的控股公司BANDAI NAMCO HOLDINGS（USA）。该公司旗下又分为六大事业部门，合并目标："成为顶级厂商"。

2006年4月成立新公司BANDAI NAMCO GAMES之后预计将会形成各种相乘效果。例如游戏内容的合作方面，可以利用BANDAI持有的大批知名角色品牌以及NAMCO的技术力，进一步巩固20岁左右的年轻人消费群体。BANDAI NAMCO的目标是扩大消费群体，吸引更多30岁以上，10岁以下的消费者。高须武男表示，他们的目标是成为游戏软件事业的第一厂商。之前NAMCO与BANDAI已经进行过局部合作，例如今年4月发售的PS2游戏《机动战士高达 一年战争》，以及9月的街机展上公开的《机动战士高达 战场之绊》。高须武男表示，对于合并最为期待的是国外事业的合并效果。在家用机游戏方面，NAMCO在欧美一直有着很高的声誉，而BANDAI的影响力仅限于日本国内。今后通过双方的共同努力，BANDAI NAMCO的目标是使得日本国内外的销售比例达到1:1。集团销售额预计到2007年将会达到5500亿日元。

BANDAI NAMCO GAMES如期在今年4月1日成立，今年是两家公司的核心游戏部门成立后第一次联合出席E3。次世代重头游戏中，虽然已经确定了PS3的《铁拳6》和《山脊赛车7》，不过这两款游戏都只有影像展出，并没有提供任何试玩，而展出的影像也都非常短暂，给人很仓促的感觉。在PSP平台，值得一提的游戏有《铁拳黑暗复苏》和《皇牌空战X虚伪之空》这两部作品供玩家们试玩。Xbox 360版的《机动战士高达》虽然提供了试玩，但目前游戏中的画面表现力实在让人不敢恭维。此外，在Xbox 360的《山脊赛车6》公布之后很短的时间内便又宣布PS3版的7代消息，这并不是一个优质游戏厂商的风范，难免令人担心这个厂商的前景。



CAPCOM 卡普空

游戏界的一夕残阳

文/小沛

在E3开展之前，有关CAPCOM逃税的丑闻事件就被曝了出来,虽然其需要缴纳罚金不足以令其倒闭,但这无疑会令本已经营状况不佳的CAPCOM雪上加霜。以至于有人还猜测CAPCOM会临时取消参展E3，来整顿内部问题。但他们最终还是在E3上露面了。

这里的展出静悄悄

今年E3展上的最大看点就是索尼和任天堂在硬件方面的较量。而众多的软件商则为了留住参观者的脚步纷纷拿出了最优秀的作品，如史・艾的《最终幻想13》等。CAPCOM这几年的经营状况一直不是很理想，尽管旗下的大作也有不少，但却鲜有销量令人满意的。这次CAPCOM的展区也表现出了这一态势，展出的游戏内容还可以，但参观的人似乎不太踊跃。似乎日系的软件商在美国的E3展上都不是那么活跃，而CAPCOM则算是其中最没有想法的代表了吧。

因为E3属于业内的展览，所以那些十分花哨的宣传手段基本派不上用场，而又因为是在异国他乡，日系的厂商好像都没怎么施展开拳脚。CAPCOM的展位也算是不小了，如《失落的星球》、《勇闯尸城》、《怪物猎人》等游戏也都算是非常不错的看点，但冷清就是冷清，起码不像某些厂商那么热闹。大家走过来看一眼，或试玩后也都赞叹游戏非常精良，可人们对游戏的期待度却没有那么高。CAPCOM的E3展出很平常，就像一个初出茅庐的小厂商在一个角落里默默地展示自己的产品，昔日的霸气大打折扣。

本次所公开的新作中，《失落的星球》、《勇闯尸城》算是比较不错的，而为Wii开发的《生化危机》新作则更是吊起了所有人的胃口。CAPCOM的游戏制作水平是毋庸置疑的，可总没有持续盈利点是很让人头痛的。其原因究竟为何呢？我们下面就简单说一下吧。

为过去的错误埋单

看看CAPCOM旗下的作品吧，《鬼武者》、《恶魔猎人》、《怪物猎人》、《生化危机》、《街头霸王》……CAPCOM出品的知名系列实在是太多了。但是这些作品的销量又如何呢？其实也不能说很差，但大部分都是叫好不叫座，销量和品质好像不怎么成正比。这样的局面大概和近几年CAPCOM的作为有关。与欧美公司讲究合理不同的是，日本厂商很多时候都要考虑更多人情方面的东西。从《生化危机》一代开始，本来是SS和PS一起开发，做着做着就成了PS首发，后来才勉强给SS移植过去，而PS到那时已经因为有包括《生化危机》在内的诸多优秀软件取得了大量市场份额，SS却自此一蹶不振。

到了PS2时代，CAPCOM却莫名其妙地去支持NGC，还信誓旦旦地公布了独占的五款大作，但是结果却让人大失所望。原因就是CAPCOM在做动作游戏上是超一流好手，但是其他类型的游戏除了《生化》系列外，哪怕是《鬼武者》这样的百万级作品也不足以成为新的主流产品。像《幻侠乔伊》、《杀手7》这类的游戏虽然口碑都不错，也都没有多大的作为。而《生化4》的NGC独占也等于抽了自己一个大嘴巴，后来还是老老实实投靠了PS2。CAPCOM终于意识到，现在已经不是一家软件公司就能拯救一台主机的时代了，只有登录占有率高的主机才能获得最大利润。

在这方面，EA是个非常好的榜样。随便一款大作都是包含全机种，尽管有人说它是随风倒，但这样的做法却能保证公司的利益，何乐而不为呢？CAPCOM在这些年里应该是吸取了相当多的教训了，它下一步应该不会再宣布类似"Xbox360独占"之类的冲动言论了。再加上最近财务的紧张状况，其很可能要考虑招寻一个合作伙伴，走上合并的道路。同时也可能会大量发售类似怀旧合集的作品来增加收入。对于CAPCOM，我们还是暂时不要抱太多希望于它能够马上为我们带来什么样的好游戏，先让它度过这段艰苦的时光吧。



Electronic Arts 电子艺界

软件商里的中立国

文/北斗

在日本，提到著名游戏软件厂商，往往会说出不少大家耳熟能详的名字；但如果从全球范围来看，最大规模的游戏软件厂商则要非EA莫属了。EA，全称“Electronic Arts”，在我国又被翻译成“电子艺界”，最早于1982年成立，其总部设在美国加利福尼亚雷德伍德市。无论是对用机玩家、掌机玩家还是电脑游戏玩家而言，EA的大名都可谓是如雷贯耳。EA是欧美最大的游戏发行代理商，许多著名游戏都是由其负责代理发售的，同时EA通过对许多优秀游戏制作小组的收购使得许多业界闻名的大作系列都成为了其旗下超豪华软件阵容中的一员。正是因为EA手头拥有着众多重量级的游戏作品，其自然也成了硬件厂商想要打开欧美游戏市场必须拉拢的对象；不过EA秉承了大多数欧美游戏厂商一贯的“优良传统”，本着多赚一点是一点的想法，其作品往往都是多平台版本都有，从这届E3展上的表现来看，E3的这一方针仍然没有任何变化。



在本届E3展上，EA并没有公布什么特别震撼人心的作品和消息，展出的绝大部分游戏都是多平台对应的。体育竞技类型的游戏是EA最拿手的项目，以《美式橄榄球大联盟07》（Madden NFL 07）这款游戏为例，可以说是将多平台战术发挥到淋漓尽极了，其将登陆的平台一共包括：Wii、PS3、Xbox 360、Xbox、DS、PSP、GBA、PC，可以说是但凡能沾上边的主机上都会有这款作品的影子，其中Wii、PS3两个版本的发售日未定，其余平台的应该差不多会同时发售。其实这种事情对EA来说属于家常便饭，而且也没有什么不好的：厂商既多赚了银子，玩家们也不会受拥有主机种类所限而只能看着某些作品眼馋。当然，各版本之间自然还是有着比较明显的差异的，例如同样一款《指环王》,到了GBA上就出现过战略游戏版本……

此次EA展出的绝大多数游戏都是有多平台版本的，其中尤以体育竞技和赛车类游戏特别明显，此外像是新公布的根据著名漫画和电影改编的《超人回归》（Superman Returns：The Videogame）也是多平台共有，而"荣誉勋章"系列和"战地"系列的新作则是以XBOX360和PS3等次世代主机为主攻方向。

这次EA也展出了几款主机独占的作品（至少暂时还是如此），例如XBOX360版的《指环王·中土第三纪2》（The Lord of the Rings The Battle for Middle-earth II）和PSP版的“嘻哈明星大乱斗”系列最新作，不过这类作品虽然能取得不错的成绩，但不会对主机硬件销量有较大的影响。在EA的展台现场，我们看到Wii版的《美式橄榄球大联盟07》根据其手柄特点在玩法上做了比较大的变动，应该会比较有意思。

总体上来讲，一方面，EA的立场一如既往，不会明显偏向哪一家厂商的新主机，其发售的绝大部分游戏都将尽量“照顾”到各平台上的玩家；另一方面，对微软、索尼和任天堂这些硬件厂商而言，由于EA手中拥有的众多知名游戏系列对欧美玩家具有很强的吸引力，新主机要想在欧美这块全球最大的游戏市场站稳脚跟就必须得到EA的支持--当然这并不困难。但新主机要真想在欧美市场打出自己的天地甚至是取得优势的话，还是得靠该主机所独占的那些大作才行，这已经成了必然的规律。大鳄级的软件厂商EA永远是所有硬件厂商们“忠实的”盟友，也永远是“所有”硬件厂商们忠实的盟友。



Actvision

无言的新作浪潮

文/荇菜

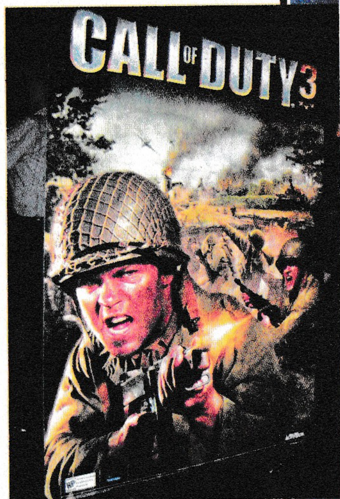
由于文化以及大众口味的差异，国内玩家一般都对日本的游戏厂商比较熟悉，而对欧美的厂商则知之甚少。即使在提到欧美游戏厂商的时候，大多数人的第一反应也是EA GAMES这个理所当然的业界老大。相比之下，ACTVISION则显得“默默无闻”了许多。但实际上，由一些前ATARI的程序员所创立的ACTVISION不仅仅是世界上第一家真正意义上的“第三方软件商”，也是当前世界范围内最大的游戏软件开发/发行商之一。和大多数欧美厂商一样，ACTVISION的产品平台包括了家用机、掌机、PC等各个机种，旗下拥有众多知名度很高的大作，同时他们也是在游戏、漫画改编电影领域最为活跃的厂商之一。在游戏业界中，尤其是在欧美市场，ACTVISION同样具有举足轻重的地位。

不过，相比EA公司作为重要第三方软件商参与了PS3展前发布会的演示，ACTVISION在E3 2006的表现也确实让人感到有一些失望，这与其一些大作的开发进度较低不无关系。在ACTVISION展区的中央，工作人员布置了一个大型的滑板场地，滑板运动高手们在这片场地中尽情表现各种空中技巧，吸引到不少观众驻足观看。不用说，这是为了ACTVISION旗下最著名的游戏系列《托尼·霍克滑板》营造声势。《托尼·霍克滑板》系列在欧美地区享有极高的声誉，在各种专业游戏媒体的评分排行榜中经常可以看到这个系列的名字，而它的销量也属于千万级别。目前，这个系列已经有7部正统作品，即将登场的将是第8代，目前还没有确定正式的名称，只是以“Project 8”来暂称。Project 8将是面向PS3、XBOX360等次世代平台的游戏，同时也会发售PS2、XBOX版本，预计的发售时间是今年秋天。不过，虽然展区的布置很具有吸引力，Project 8却还没有任何可以实际操作的版本供玩家体验，只是放映了一段宣传影片。

ACTVISION的另外一部看家大作《使命召唤》系列则更是“千呼万唤不出来”。其新作《使命召唤3》除了公布了将在PS3、XBOX360、Wii、PS2、XBOX等平台上发售的消息之外，就仅仅只有一张海报“以飨观众”，连一个会动的画面都没有。在E3展上人们可以亲手体验的是为《使命召唤2》制作的两张新地图，人们可以通过XBOX live网络服务下载它们。看来由于得到了网络的强力支持，游戏的生命力可以得到一定的延续。

除了这两档主打大作之外，ACTVISION近期其他的作品大都与电影、漫画题材相关。《超级联盟》是颇为受到漫画迷们关注的一部新作。在这部作品中将会有超过140个来自Marvel漫画中的英雄以及敌方角色登场，可以使用的角色超过20人，包括大家耳熟能详的蜘蛛人、狼人、美国上尉等等。不过这并不是一款乱斗型的游戏，而是动作/角色扮演类游戏（这让我们想起了前段时间的《NAMCO X CAPCOM》）。对于近期即将上映的电影《X战警3》，ACTVISION当然也是打铁趁热，推出了相应的游戏。而且游戏名称就定为《X战警：Official Game》，也就是官方游戏的意思，当然是标榜“正牌正宗”的地位了。除此之外，一款由轻松搞笑卡通电影所改编的《篱笆墙外》也将会在多平台上发售。

总的看来，ACTVISION在E3 2006上的表现并不是太抢眼。不过考虑到XBOX360发售之初ACTVISION推出了《使命召唤2》等大作作为首发软件，到现在还不算太久。由于软件制作周期的原因，目前暂时还没有更多的新作情报也可以理解。估计ACTVISION的下一波软件攻势将在今年的第四季度到来，那时候又会有众多名作系列的续作以及原创作品登场，相信玩家们又可以过一把瘾了。在整体游戏风格上ACTVISION仍然延续着自己一贯以来的基调，而它在美国游戏业“第二把交椅”的地位，还将稳稳地坐下去。



一分钟就能了解的本期游戏业界动态

2006年2月下旬——2006年5月中旬

围绕着E3展会，今年的第一次游戏市场争夺浪潮汹涌而至

2月

28日—1日 亚洲网络游戏展览会2005（Asia Online Game Conference 2005）在东京新宿的工学院大学召开。会上，业界各方人士就亚洲网游的发展状况进行了讨论，KOEI公司执行干事松原健二对中国游戏市场进行了分析，认为中国游戏界比重的七成是家用游戏，但这部分市场几乎完全被盗版与水货占据。

3月

2日 任天堂发售白、黑、青和粉红四种版本的新色DS主机。

7日—11日 世界游戏设计师会议2005（Game Developers Conference 2005）在美国洛杉矶召开，“高清晰（High Definition）”成为世界各国游戏技术人员讨论的中心论题之一。任天堂公司社长岩田聪在会议期间进行了基调演讲，公开了当时被称为“革命”的次世代主机的基本式样。

16日 SONY发表了HDD搭载DVD播放机“PSX”的最新机种DESR-7700和DESR-5700。DESR-7700售价8万日元左右，DESR-5700售价6万日元左右。

24日 美国加利福尼亚州联邦地方法院就Immersion公司2002年指控SCE及其美国公司SCEA在PS2手柄的力反馈设计上侵害其专利权一案做出判决，要求SCE及SCEA“停止相关产品的发售，并作出损害赔偿”，赔偿金额约9070万美元。听到判决后，SCE当即向美国联邦最高法院提出反诉，并根据判决中“若提出控诉则暂停执行命令”的条文，继续进行相关商品的销售。

4月

6日 微软公司在东京召开“Xbox360媒体说明会（Xbox360 Media Briefing）”，新上任的Xbox事业本部长泉水敬就上半年Xbox360的软件开发及“Xbix Live”网络服务的状况进行了说明。

7日 松下电器产业公司和SQUARE·ENIX公司共同召开新闻发布会，宣布将共同合作展开信号型家电开发项目“Unifier”。

20日 SCE发售新色“陶瓷白”版PSP主机，价格20790日元。

24日 SCE放出PSP最新的2.7版系统软件，并同时提供将于7月发售的游戏《LocoRoco》的体验版。

28日 任天堂公司宣布其次世代家用游戏主机的正式名称“Wii”。

5月

8日 SEGA公司启动“游戏制作人独立支援计划”，宣布将协助目前任该公司R&D宣传总监的著名游戏设计师中裕司在6月份成立新公司“PROPE”。

9日 SCE、任天堂、微软公司分别召开“E3 2006”展前发布会，就各自的次世代家用主机信息与下一阶段的经营计划进行发表。

SQUARE·ENIX召开新作发表会，宣布《最终幻想XIII》将登陆SCE的次世代主机PS3。

10日—12日 10-12日 世界电子娱乐展览会2006（Electronic Entertainment Expo 2006，简称E3 2006）在美国洛杉矶会展中心召开。

15日 POKEMON公司宣布NDS游戏《口袋妖怪·珍珠/钻石》将于今年秋季发售。

业界的颤鸣

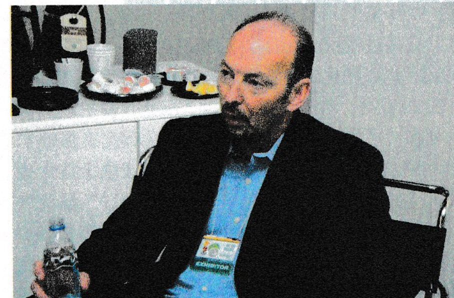
E3展前夕业界巨头们的思想交错，展示出了2006年游戏商圈中的巨大变革。

春天的童话

索尼曾经信誓旦旦地宣称PS3一定会在2006年春天如期问世，于是乎，比尔·盖茨笑了，岩田聪笑了，全世界的人们都“会心”地笑了……

3月15日举行“PS Business Briefing 2006 March”揭示了PS3发售计划不过是一个美丽而虚幻的春天童话，万众期待的大本命主机将延期到11月初全球发售，虽然这些都是原本意料之中的事情，但结果确实令索尼在游戏产业的直接竞争对手们长长嘘了一口气。从去年下半年开始，一直在游戏产业顺风满帆发展的索尼似乎接连遭遇困境，PSP在日本本土被任天堂NDS完全压制、震动手柄知识产权侵权案面临败诉、前员工公开揭露PS3实态等等，不一而足，而“PS Business Briefing 2006 March”的官方发表情报更是令市场投资者对于该社未来前景的期待度跌入新的低谷。

往年的索尼（SCE）发表会一直是该社高调出击的战略宣示点，借助密集的软硬件情报攻势完全压制竞争对手的战术是屡试不爽的惯技，例如2003年的PS MEETING发表会上正式公开的PSP就令任天堂的股价大跌了足足27%。但是“PS Business Briefing 2006 March”却一反常态，正如东京证券交易所某资深人士所言那样“恶材料出尽”（笔者注：恶材料是股市术语，指不利的消息面），导致此后数个交易日索尼股价连续下挫，种种明显迹象表明索尼确实在PS3上市计划遇到了难以掩饰的麻烦，不得已吞咽下了延期发售的苦果。SCE社长久多良木健解释造成PS3延期的主要原因是蓝光驱动器和HDMI解码器等精密硬件无法及时大规模量产所造成的，然而野村证券金融经济研究所高级分析员片山荣一等市场分析家却指出造成发售推迟的根本原因是无法提供足够数量和品质的首发游戏。今年2月中《FAMI通》的业界访谈中，来自KONAMI等大手第三方的几位重量级制作人公开暗示，仅依靠目前索尼提供的软件开发环境根本无法按计划完成开发工作。久多良木氏本人也在发表会中承认由于蓝光和HDMI等规格不断修改造成目前PS3开发程序库相当不完善，承诺在5月中旬发放最终版本



↑目前的市场局势对于微软来说无疑是个难得的转机。

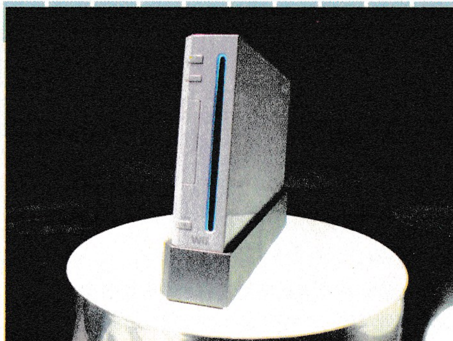
的开发工具包。超强硬件性能的PS3开发门槛过高导致第三方软件开发商需要足够时间去研究，索尼自身协调工作准备不充分更直接造成了战略计划的大幅延迟，即便未来按久多良木氏承诺的时间表如期提供最终版软件开发工具，留给第三方的时间也非常有限，完全有可能重蹈当初Xbox360发售前夜《DOA4》突然宣布发售延期的覆辙。

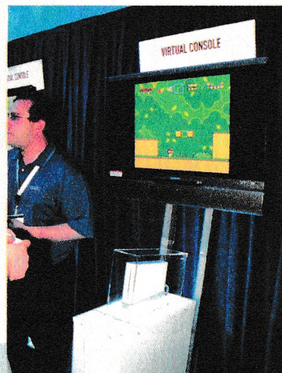
“如果在六个月以前，我和绝大多数的业界人士都坚信PS3将是未来的主导者，但目前我们暂时失去了判断力……”开发《Star Wars-Battlefront》等名作的Pandemic Studios社制作人Greg Borrud近日接受采访时如是说。

“Time is Money（时间就是金钱）”是欧美商人奉为金科玉律的格言，PS3发售计划的延期或许将是索尼参入游戏产业犯下的最致命的错误，半年以上的空白期足够竞争者调整战术和积蓄实力，更何况还是微软那样实力恐怖的对手。“PS Business Briefing 2006 March”数日后，微软首席执行官Steve Ballmer在接受《财富》杂志专访对于PS3发售延期禁不住喜形于色，他认为这无疑对微软来说意味着巨大的机遇。虽然微软对Xbox360的发售进行了相当充分的准备，但是首发软件冲击力不足和产能不足等诸多因素交集造成该主机目前的销售情况远不如预期，甚至比Xbox当年还逊色颇多，在日本市场更是陷入销售冰点。如果PS3如期在春季发售的话，对于目前不温不火的Xbox360将造成摧枯拉朽般致命打击，微软苦心经营多年的计划可能毁于一旦。Ballmer对《财富》

杂志记者说："根据TV游戏产业以往的经验来看，谁能率先突破1000万台销售量大关，谁就是最后的赢家。如果要问我们是否已经掌握了成为赢家的机会，我的回答是肯定的！"Ballmer宣称Xbox360到今年6月以前就能售出500万台，我们且不去探究其豪言的合理性，但根据目前Xbox360在世界最大的娱乐消费市场美国本土的销售走势进行保守估算，该主机销量到11月初大致接近300万台，对于PS3的上市将造成巨大的压力。索尼的另一个宿敌–任天堂的首席游戏制作人宫本茂同一天也接受了日经BP社的访问，对PS3延期发表了相当冷静的观点，他坦言："索尼推迟PS3发售从一定程度上影响了任天堂的计划，尽管外界普遍把这看成是主机大战正式打响的信号，但我们却不这么认为。"他认为无论PS3还是当时还没有公布名称的Wii，消费者的选择取决于他们需要什么样的游戏，而两者的发展方向性明显不同。相比微软Xbox360率先偷跑赢得的既得利益，PS3延期对同样在酝酿推出新主机的任天堂来说或许弊远大于利，虽然延期给予任天堂更多的准备时间，但一直将发售时间表锁定在感恩节前后的Wii势必将面临和PS3直接对话，这种局面并不是该社所期望见到的。Wii是目前未来前景最具未知数的家用主机，对于PS3的冲击力并不容小觑，一旦出现NDS VS PSP那样的均势僵持格局，诚非志在千里的久多良木健所乐见。或许，对于目前三大硬件厂商的竞争形势来说，"Time is Life"（时间就是生命）才是更恰当的比喻。

如此重要战略发表会，久多良木健不可能不提及他非常钟爱的掌上明珠"PSP"，但是今次发表的未来战略却实在乏善可陈，甚至授人以拾人牙慧的话柄。久多良木健的便携式多媒体数码娱乐终端构想将进一步得到完善，索尼将会推出PSP版本的EYE TOY并且将会在2006年秋天出台PSP相关的移动电话业务，借助于EYE TOY功能，PSP的电话业务很可能将是可视电话。另外，久多良木健表示PSP系统将会不断强化增加更多新功能，下一次的系统更新将会加入对FLASH的支持。索尼还正式宣布开发PSP专用的官方PS游戏模拟器。希望借此日本第三方厂商大肆翻炒冷饭作品的不利局面。SCE的思路经营非常明确，意图和任天堂NDS的纯游戏主机路线进行差别化错位发展，不过官方PS游戏模拟器的开发实属聊以填补软件数量不足的无奈之举，和当年任天堂Wii老游戏下载服务的理念如出一辙，从另一角度反映出由于PSP软硬件在日本本土销售不振造成的第三方厂商的离脱状况正呈现恶化的趋势。至于发布官方PS游戏模拟器能否令那些营营苟利的日本第三方厂商改弦更张，笔者对此更持不乐观的态度，因为PSP并非唯一的市场选择，一旦官方PS游戏模拟器对第三方的冷饭营生造成重大打击，可能进一步加速厂商们倒向NDS阵营的步伐。

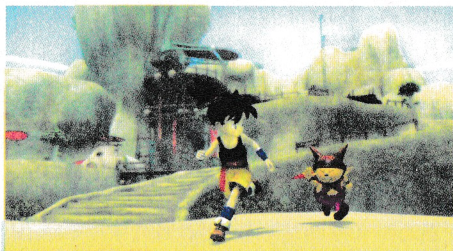

↑任天堂的"Wii"是一支不易被人猜透局面的奇兵。



↑向下兼容成为重要发展手段。

如果有人因为以上诸多索尼相关负面消息就草率断言该社正节节败退甚至穷途末路，那索尼就根本不可能成为今日之"世界的索尼"，笔者有充分理由相信"PS Business Briefing 2006 March"是该社有意集中宣泄不利情报面的舞台，或许是用来迷惑对手，更有可能是为了即将到来的新财年的业绩和股价未雨绸缪。对于股市投资者来说，恶材料出尽往往正预示着大利好，既然坏的消息全部发布，剩下的可能就只有好消息了……

TV游戏产业的竞争格局正变得越来越有趣，这一切难道不正是我们期待的吗？ ■文/Dark Baby


↑符合受众需求的游戏作品依然是制胜的法宝。

【软件批评】

全方位的狩猎生活

《怪物猎人2》评论

机 PS2 商 CAPCOM 类 动作冒险 价 6980日元
文 圣光之翼 时 300小时以上



《怪物猎人》是在某种意义上改变了“网络游戏”概念的杰作。简短明快的任务流程，充满乐趣的动作要素，使人们重新认识到“硬派动作游戏”网络化后的独特魅力。



前言

期星盼月，时过前作一年，总算盼来了《怪物猎人2》这款望眼欲穿的续作。先前从各种媒体传来的种种消息，如新增的武器种类、各色各异的怪物、全新的任务模式，以及厂商那“可以玩500小时”的口号……这些让人热血沸腾的东西如今终于都捧在了自己手中。还等什么呢，打开PS2，手持猎人的手柄，再次投入到原始而又充满韵味的狩猎生涯中去吧。

虽说业界普遍有“二代最高”这个不成文的传统，可发售前我还是有不少忧虑，到底2代能进化到何种境界呢？想想MHG的例子，无非就是加入少许新怪物、新武器，以及在训练所上多做点文章，纯靠收集来延长游戏时间；虽说也乐此不疲，但时间长了也不免厌倦。怀着这种担心，我开始了新的猎人之路，可随着游戏的进行，就发现自己的想法完全是多余的……



剧情评论

创建好中意的主角，进入崭新的村庄，第一个感觉就是——好大的场景啊，和一代那个小村子比，简直就是一座小小的城市。而且人物性格也鲜明了很多：热情好客的村长、说话“喵呜喵呜”摆地摊的小白猫、可爱的酒吧女、豪爽力大的船大工、教徒严厉而又热情的工房老奶奶、从不知疲倦的挖矿工，以及那冷艳又神秘的龙人族姐姐——在猎人拼杀生活的同时与这些生动的人物打交道，这给这个以“生存”为主题的世界带来了不少的人情味。

而且要更好地狩猎，还要与他们搞好关系。好感度的设定让人不能像以前一样一味拼杀，还需要我们协助完成任务、提供素材投资、帮助建设村庄来提升村子等级以推进剧情。好感度高了对方就会请客吃饭，增加数值以更好地完成任务……这些与NPC交流的要素很好地表现出了“在这个原始残酷的世界里，只靠自己一个人是不够的，大家齐心合力才能在这个世界生存下去”的核心主题。

不得不赞叹本作的画面，据说很多场景都是制作人员亲临某些实地参考制作出来的，全3D勾勒出的美丽背景之精细，几乎可以以假乱真；再加上本作新加入的日夜之差，其表现出的效果也让人赞不绝口。以新场景雪山为例，山下宁静的湖畔，绿草衬托着清澈碧蓝的湖水，遥望远处巍峨的雪山顶，这一切令人心旷神怡；到了夜晚，五颜六色的极光更添了一份神秘与凄美。漫步到山上，那白雪皑皑的背景配合天上飘动的纷纷雪花，极好地体现出了这种冰天雪地的极寒气氛。

又如“生物的乐园”密林，幽静的树丛中生长着参差不齐的灌木，很好表现出了“野外”的感觉。旁边蔚蓝的大海一望无际，远方的小岛貌似世外桃源；而夜晚的暴风雨海滩又预示着危险的来临——狂风暴雨中降临的古龙给我们带来的震撼与压迫，即使自己手持封龙剑也同样挥之不去，那种雾蒙蒙的效果可以说把肃杀的气氛推到了顶点。



还有昼夜分明的大沙漠、潮湿充满毒气的沼泽、炎热黑暗的火山、高耸空灵的古塔……一幅幅充满特色的场景展现在我们面前，地图的鲜明程度几乎可以让我们画出来，本作的场景设计之美妙可以说是我见过的游戏中最好的。



自由灵活 多姿多彩的任务模式

怪物猎人系列是以任务为游戏单位的，只有接受任务才能出村打猎。前作有不少抱龙蛋、杀昆虫之类的非BOSS战的小任务，可这些并不讨巧，单作为一个任务而言比较单调，很多打过一次就不想再打了。本作全新的主支线混合任务系统很好地解决了这个问题：BOSS战的任务中附带一两个支线任务，例如钓鱼、搬运飞龙蛋、挖矿什么的，可做也可不做，很多就在主线任务途中顺便完成了。这样既可以让任务变得更有趣，同时也不必再为那些不愿意做的任务而烦恼，一举两得。而且完成支线任务就有相应的报酬，只想要支线报酬的话大可只完成支线后走人，省时省力。这种任务模式在保证任务数量的基础上很大程度提升了自由度，个人认为非常成功。

另外游戏不单有酒馆的任务，还有村子里各个人物的委托任务，关系到好感度问题。还有重要的推进剧情的红色委托任务（如古龙讨伐），都要在特定的人物手里接到。新增的“三个季节轮换决定任务种类”的处理方式，更是真实反映了猎人世界的生态状况，其任务也有规可循。这么多形形色色的任务，交织成了猎人真实的生活，让人觉得无比充实。



形形色色的怪物 猎杀与斗智斗勇的战斗

既然是以原始狩猎为主题的游戏，自然缺不了各色各异的怪物，以前作打下的基础，本作保留了飞龙等经典怪物种类，并大幅强化了古龙和牙兽等怪物种族，使怪物的种类有了很大丰富。其中有一些怪物给人留下很深的印象。如本作的“形象代言人”风翔龙，其在开场动画中着实风光了一把，风雨中傲视群雄的身影就让人知道不是省油的灯，游戏中那改变天气的能力和迅雷般的行动力以及很早的登场，这些都打得很多人找不着北。话说这头龙呼风唤雨，每次出现必定携带狂风暴雨，在雪山上更是暴风雪刮得看不清视线。真正打起来它身上的护身风让很多猎人头痛不已，虽说破掉护身风后其实力打了不少折扣，但风炮那令人咋舌的威力仍然让人小视不得。及至后面依次出现的炎王炎妃龙的强横、麒麟的小巧玲珑、老山龙的庞大孤傲，以及霞龙的诡异莫测……对比前作中无比风光的飞龙们，让人不得不感叹“强中自有强中手”。



另外怪物中不只有龙，雪狮子和桃毛兽一族让人知道了在龙族称霸的世界中也有野兽的一席之地。初期的野猪王被喻为新人杀手，无数新猎人的第一次猫车都献给了这头猪爷爷。此外，螃蟹一族同样出彩，沙漠的盾蟹王不知粉碎了多少初到沙漠的热血猎人的心……另外前作的所有怪物也都全数收录，并重新调整了一些招数，并把前作网络版中才有的亚种们也都加了进来，虽说有充数的嫌疑，但丰富一下怪物的特色也不是坏事。

值得一提的是前作无比风光的雄火龙在本作成为了隐藏BOSS，而且历尽千辛万苦见到它后，被其夸张的攻击力踢回猫车时并没有恼火，有的只是感动，这是为什么呢？也许是“飞龙之王”留下的震撼太深的缘故吧。

怪物猎人本身是个网络游戏，可它与一般online游戏的区别众所周知——没有等级之分，有的只是自己技术的提高，装备的提升只能起到一部分作用，



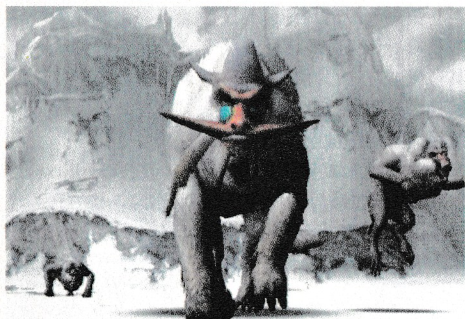
只有不断地与怪物战斗、吸取实践经验、熟悉打法，才能从本身提升自己的所谓“等级”。从一代过来的人都不会忘记鏖战雄火龙时的艰辛，从一开始被火龙追杀到后来去追杀火龙，其间的仆街次数绝对少不了，但这换来的是向高级猎人进步的过程，这也是雄火龙让人难以忘却的原因吧。

其实在本作的众多怪物中，扮演这种角色的比比皆是。比如前面说到的野猪王，不少人一开始都被其撞得晕头转向，可熟悉打法后轻松得就真像宰猪一样。又如后面的水龙，攻击力和范围之“变态”让人无语，不过等到仔细钻研后终于可以打过时的喜悦也难以言表……还有以后的风翔龙、雌火龙、角龙，甚至被称为黑爷爷的黑铠龙，都不是不可战胜的。要对付更强大的怪物，就要先战胜自己。



风格迥异的武器种类

怪物猎人的另一大特色就是形形色色的武器装备，即使有再好的技术，没有一身实用的装备也是不行的。本作在一代的基础上新增了4种武器，其中发售前就大力宣传的太刀实在很拉风，华丽的斩击动作吸引了一大票猎人去使用，虽然后来实践证明其有些华而不实，不过有见切技能后还是得到了不少人的青睐。炮枪的加入使得冷热兵器的结合成为现实，边刺边轰的打法及龙击炮的强大威力很受一些高手的欢迎。而弓的灵活和不受弹药限制的特点甚至有取代弩的远程地位的趋势。至于狩猎笛，由于要线上合作才能发挥出其真正价值，这里就不赘述了。



前作保留下来的武器也都做了一些调整，比如片手剑拿刀状态能做很多事，变得更加灵活，攻击范围也大了不少；大刀新增的蓄力斩让豪快斩杀中又多了一分策略性，蓄满劈中后爽快度满点；重弩的自动防御让狙击爱好者们不再害怕偷袭……而前作很受高手们欢迎的骑枪这次被弱化了一些，也许是出于平衡性的考虑，其攻击硬直长了不少，不过配合防御性能向上的技能的话，仍然是稳扎稳打爱



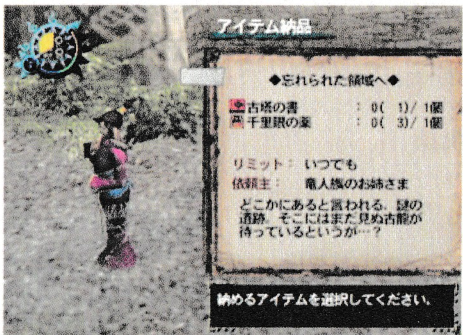
好者们的首选。总之，每个猎人都能在这么多各色各异的武器中找到自己的最爱。

用特色各异的武器对付不同的怪物也是有很多讲究的，同样一头怪物用这种武器很难打，而换另一种也许就会很容易。例如大剑这种攻守一体的斩击武器对付火龙之类很方便，可要拿去砍黑铠龙这种全身硬邦邦的家伙只能吃力不讨好。但反过来，换成锤子之类的打击系武器砸黑铠龙的话，很快就能让其破甲而亡，而要拿其去对付冲撞猛烈得像开火车一样的雄火龙肯定会死得很惨。另外如雪狮子牙要火属性武器才能断，飞龙尾巴只能斩击断掉等等特定的限制，也在客观上要求玩家掌握多种武器。就算是本作中公认的泛用武器片手剑也有攻击高度不够的缺点，所以，猎人公认的守则是——全武器制霸。



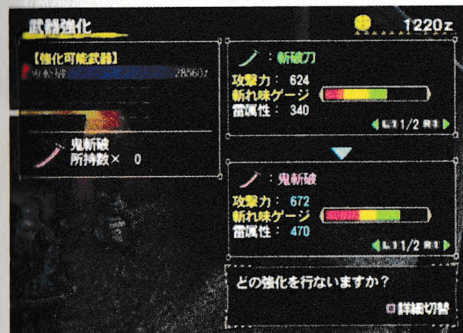
装备，刷宝，RP，怨念?

武器和怪物种类的丰富，同时带来了大幅增加的装备种类。本作保留了MHG中大受好评的装备技能自由搭配，衍生出了数不胜数的搭配花样，而新增的装饰品又增加了技能搭配的无限可能性，防具的升级改造及SU转化也使得一套防具发挥出更广阔的作用。打造出一身究级华丽的武器装备是所有猎人的梦想，这就使得无数猎人们前仆后继，忘我地



投入到刷宝的光辉事业中去……

从怪物身上剥取素材、挖矿、捕虫、钓鱼……这些丰富的要素都极大提升了MH系列的可玩性和耐玩性，也很容易使人乐此不彼。不过，有很多素材得到的概率是很低的，而不少装备需要的这类素材偏偏很多，这就不得不去反复地刷，刷了一遍得不到，得不到再去刷……反反复复，没日没夜。例如“著名”的雌火龙棘和逆鳞，有人打了不到10头就拿到好几个，有人却刷了50多头一个也没有……几率这个词很难解释，RP问题同样解释不清，这就产生了一种所谓“怨念”的东西，弥漫在猎人中间。所以吗，想全装备收集的话，就要有“怨念”的觉悟呀。



更为甚者的是某些几乎集中了所有猎人全部怨念的玩意儿，如号称单机第一大怨念物的“钢龙爪”，破翼后8%的入手几率犹如0.8%，无数人刷了几十只上百只后得到的也只有寥寥几个，而单机最强龙属性大剑“灭一门”偏偏要10个，再加上钢冰枪钢龙套，可怜的风翔龙从形象代言人一下沦落成了刷爪刷钱的材料，一遍又一遍地被砍倒在猎人的刀下。又如几乎每件强力装备都需要很多的“红莲石”，火山那两个矿点低得发指的几率让人抓狂。还有极彩色毛、毒鸡头、怪鸟耳、一角龙心脏……几乎每种怪物都有一两种低概率掉落的物品迫使我们不得不周而复始地去刷宝，过程虽然很辛苦，但每次得到梦寐已求的东西时的那种心情绝对有种“值了！”的感觉。



另类特色的训练所

前作MHG中作为新要素主打的训练所在2代中只有不多的几个任务，而且由于本作新要素太多，结果让很多人都忽视了这个部分。不过做某些装备需要的材料时，还是必须得挑战这些任务的。

训练所规则和前作基本相同，仍是用配给的几种固定装备来挑战，通过现场收集材料充实自己的实力。其难度并不高，玩过前作的人应该都能轻松通过。而斗技场则是本次新增的一个模式，与训练不同的是我们要单挑BOSS，大家可以尝试平时不怎么用的武器来玩玩。其实训练所的敌人全部弱化了不少，只要熟悉打法都很简单，这个模式主要还是收集各种硬币以及挣点数换奖品为主。在网络版中还可以饲养自己的怪物来联网对战，不过这点对于国内大多数玩家来说就很难体验到了。



激动，遗憾，期盼

期盼一年等来的这款作品，达到了应有的高度，完全超越了前作，不过白玉微瑕，本作还是有一点儿不足的。

比如最明显的怪物重复问题，某些个亚种与原种区别并不大，也就换个颜色，皮更厚一些，招数只有少量变化。其中比较令人无奈的就是角龙一族，一角两角白角黑角的攻击行动方式几乎完全一样，打多了很容易让人厌烦，让人不得不怀疑制作商有充数的成分在内。还有就是任务中途不能随时退出了，要回到起点才能退出，有时会觉得很麻烦。

再有就是不得不说的，作为一款网络游戏形态的作品，网上多人合作一起杀怪的乐趣是单机无法比拟的，可惜的是国内能拥有此种条件的玩家少之又少。5星以上的上位任务都是在线版的，只靠单机游戏无论见到。独乐乐终究不如众乐乐,对此我们大多数玩家只有望洋兴叹了……

以上这些都是鸡蛋里挑骨头，丝毫不影响MH2成为一款让人难忘的超大作，因为这个年头儿，能让人玩到两三百个小时仍乐此不彼的游戏太少了，我周围的很多朋友其游戏时间都是以百小时为单位计算的。如此优秀耐玩的游戏没有理由不细细品味个透彻——来吧，拿起你的剑，为了猎人的荣耀，向着前方咆哮的古龙，去挥洒汗水与青春吧！



继承存档?

享受挑战乐趣的《怪物猎人2》原则上是不继承存档的。但实际上在本作中建档时，如果记忆卡中留有前作的存档，一上来可以获得3000z，箱子中还会多出一些道具。

水墨世界的游戏奇迹

《大神》评论

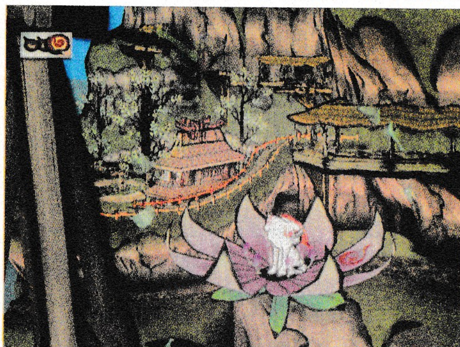
机PS2 商CAPCOM 类动作冒险 价7140日元
文猴子 时60小时



《大神》是Clover小组历时3年，投入极大心血开发出的佳作。在游戏业普遍缺乏新鲜血液的今天，这样的作品是难能可贵的。希望大家在有空的时候一定要玩一玩。

CAPCOM旗下的Clover Studio小组当初宣布制作动作游戏《大神》的时候，就有许多玩家对这个水墨卡通渲染的3D动作冒险游戏很感兴趣了。但是，这个游戏的开发进度一直很缓慢，直到去年10月的时候才有体验版放出。虽然这部游戏的制作周期相当长，但是当玩家们拿到光盘的时候，却惊喜地发现，这漫长的等待并不是徒劳的。作为三年磨一剑的游戏，《大神》充分体现了Clover主创和协力工作人员的负责态度。

如果用最简短的语言来描述这个游戏，那么笔者要说，《大神》是一个以神话故事为题材的动作冒险游戏。虽然说这样的游戏在日本并不少见，但是在这个游戏作品多如过江之鲫的商业化社会，能够像Clover一样能够用3年的时间和心血制作一部游戏的，恐怕不是很多。因为在这之前，以Clover名义制作的游戏只有《幻侠乔伊》这么一个系列。但是在2004年末，随着CAPCOM游戏开发层的人事变动，许多原CAPCOM第四开发组的制作人调入Clover Studio，三上真司、神谷英树、稻叶敦志这



些CAPCOM的精英人员终于能够有一片伸展手脚的天地，按照自己的意愿开发游戏了。神谷英树这位游戏界鬼才首当其冲，推出了这样一部潜心制作了3年的游戏，在樱花盛开的时候与众玩家见面，也算是重组后的Clover全体成员们献给游戏爱好者们的一份大礼。



《大神》的故事糅合了日本古代传说中的许多要素，以八岐大蛇的传说为原型，讲述了一只叫“天照”的神犬拯救世界的故事。实际上，这个游戏里所有的角色和故事都是虚构的，与日本神话的原著相去甚远。但是无论什么人玩起来，总会想到那些神话传说里的原型人物。Clover Studio把日本神话的主神“天照”画成一只狼狗的形象，并不是对这些神明的不敬，而是用狗这种动物的特性——勤劳、诚恳、忠实，来证实神明的伟大之处，而神话里的英雄——斩杀大蛇的须佐之男（素盏呜尊）则被描述成一个整天喝酒假寐无所事事的懒汉。说起来，狗这种动物有时候真得比人要优秀很多呢。

游戏的画面是本作的一大亮点。对于神谷英树



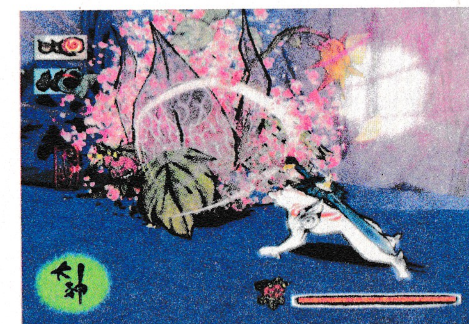
来说，卡通渲染的3D游戏早就是驾轻就熟的事情，但是使用水墨渲染，不但对神谷与Clover来说，甚至在整个游戏界而言，都可以说是前无古人的。本作的人设和插画设计是木村圭吾，一位以前在游戏界没怎么露过面的日本画家。他的画是明显的水墨风格，这种画是从南宋时的中国传到日本的，至今在中日韩等亚洲国家流行。但是对长期生活在快餐文化中的玩家们来说，水墨画这种艺术形式恐怕是比较陌生的东西。不过，纵然快餐文化看来琳琅满目，但可口可乐再好喝也有喝顶的时候，在这时突然来上一杯新煮的清茶，那种享受是难以言表的。《大神》就是这样一部作品。因为它的出现，“水墨画”这一传统的东方艺术在游戏世界有了一席之地。与写实的西洋油画或水彩相比，水墨画比较注重纯朴的一方面，给人的印象是自然单一，淡薄清和，正像茶道一样。而游戏的动态画面清新自然，3D卡通与水墨画居然能够如此奇妙地结合在一起，真让人感到惊讶不已。如果说中国制作的《小蝌蚪找妈妈》首开2D水墨动画先河的话，那么《大神》则使广大游戏爱好者们领略到了3D水墨动画的魅力。最近中外多家动画制作机构开始下大力着手于长篇水墨动画的开发工作，不知现在进展如何，希望他们能够取得比Clover更优异的成绩。

实际上，绚丽的水墨动画、流畅的动作和操作



感只是《大神》魅力的一部分而已。本作系统的核心——“笔神”才是最让玩家感到新奇的东西。在游戏时，“天照”通过向隐藏在世界中的笔神们学习绘画技能，用一支《神笔马良》般的毛笔，在游戏世界中画出种种奇迹。这些话听起来貌似荒诞不经，而当你真正玩起来的时候，你会为这样的游戏创意惊呼——虽然PS2没有NDS这样的触摸装置，但是画起来的感觉还是很爽的。谁会想象得到，在周围一片黑暗的半夜，只要在天上画个圈就会变成太阳呢？这种“逢山开路遇水搭桥”的设计，体现了游戏制作人的一片苦心。这也使玩家们不得不承认，Clover果然是CAPCOM流放优秀人才的地方（苦笑）。

严格地说，在游戏市场紧缩的今天，一部游戏假如不是已经出过十代八代的百万系列大作的话，一般是没什么机会给你好几年的时间去开发的。即使是已经量产化的传说系列，也已经要起用N班人马，以保证每年制作出1-2部作品。而Clover从成立之初到现在也只是正经地做了这么一个游戏（幻侠乔伊挂的是CAPCOM的名义），这里面除了CAPCOM高层与原第四开发部的一些摩擦的因素之外，Clover工作人员“坚持”的精神也是一个重要原因。Clover的注册资金只有几千万日元，员工总数60多人，新进员工的月薪只有20万日元冒头（日本的平均月薪在40万日元左右），在这样一个艰辛经营的公司里坚持干上3年的人，应该是很有忍耐能力了吧。



不过，正是因为有无数像Clover这样的公司，我们才能在这个不景气的业界看到一线光明，就像大神之笔在天际画出的第一缕阳光一样。就是《大神》面世的时候，Clover又传出三上真司制作的新游戏《上帝之手》的消息。我们将继续见证这家由CAPCOM的精英人才开发的新游戏，在业界创造新的奇迹。

关于《大神》与日本古代传说

《大神》以古代日本神话传说为原型，但是故事中的人物实际上是原创的居多。另外在游戏中也不乏各种恶搞其他作品的内容，毕竟是神谷的作品嘛。

杀了萨姆斯的猎人

《银河战士Prime猎人》评论



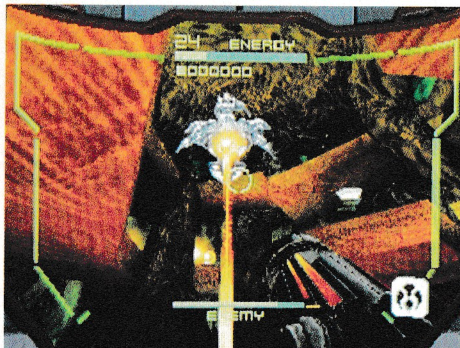
机 NDS 商 任天堂 类 第一人称射击 价 34.99美元
文 剑纹 时 50小时

《银河战士》系列根据画面表现方式的不同，可以分成两大类——2D的动作类和3D的第一人称动作类。大概是为了便于区别，厂商把3D的《银河战士》独立为一个系列，命名为银河战士PRIME。所以从名称上不难看出，系列最新作《银河战士PRIME：猎人》就属于后者。但从游戏本身来看，它似乎应该和这个系列的所有作品都划清界限。

警惕！重复性运动损伤

NDS每个游戏的说明书上都写着这样的忠告，大意是长时间玩游戏会损伤手臂或手腕肌肉和骨关节等等，要多注意休息……实在不行就去看医生。我们都玩了这么多年游戏，谁会相信这个？所以你每次都把它忽略，这是很正常的。不过这次可要仔细看啦！因为玩《银河战士Prime：猎人》很容易造成“重复性运动损伤”！

猎人有两种操作方式——按键和触笔。按键方式是这样的：十字键控制人物移动、ABXY控制视角移动。这样就模拟出了鼠标加键盘玩FPS游戏的效果，但是这种操作的准确性很低，并且很容易使双手疲劳，尤其是右手。你可以想象一下，由于NDS没有摇杆，FPS游戏中的行走和准星移动分别对应为四个按键，玩家的两个大拇指要分别控制四个按键以便实现单一的功能（行走和准星移动），所以用这种按键操作FPS游戏简直就是自虐。



一般认为玩FPS游戏，手柄的双摇杆控制方式比鼠标加键盘要低级。但是，如果游戏本身对手柄操作优化的好，玩起来也会非常爽快（可参考xbox《光环》）。所以没有摇杆，只能靠按键操作的NDS玩FPS游戏就更低级了。

好在NDS还有触摸屏。使用触笔玩FPS游戏很舒适，射击的准确性也高，所以绝大多数人使用触笔方式玩猎人。使用触笔瞄准的感觉非常接近鼠标控制方式，既保证了游戏的爽快感，又使右手大拇指得到解脱。不过拿着NDS的左手负担则变大了很多，游戏时间稍长就会使左手产生疲劳。控制跳跃也成了问题，右手使用触笔控制准星的同时还要按R键跳跃？天啊，这个操作的难度可真不低，我感觉还不如双击触摸屏使用跳跃来得舒服，虽然双击屏幕对应跳跃这个设定非常别扭。

NDS的机能足以制作3D版《银河战士》，利用NDS的触摸屏可以较好地解决操作问题，于是我们见到了掌机上的《银河战士Prime》。不过NDS机器较重，一手持笔瞄准，拿着NDS的另一只手则非常容易疲劳。由于这个游戏需要不停地按键射击,所以还不能像大多数利用触摸屏的NDS游戏那样放在桌子上玩。所以每次玩《银河战士Prime：猎人》的时间不宜过长。

无趣的直线流程

记得当初关于《银河战士：融合》的最大争议是它丰富的情节设定。有人说游戏中大量的对话和萨姆斯内心表白设定得不错，能够让玩家更深入地了解Metroid世界和萨姆斯鲜为人知的故事，是对这个系列的一个颠覆，并且游戏没有因此变得不好玩。有人则认为情节的设定破坏了这个系列独特的关卡探索方式，导致了游戏流程过分直线。虽然游戏没有因此变得不好玩，但却使本作和其它作品背道而驰。

不知道您同意哪个观点？无论如何，大量的情节确实会把这个系列颠覆。是不是大量的情节致使游戏流程的直线化呢？个人认为情节本身应该不会对游戏的自由度产生太大的影响，除非是故意设计的单线情节。因为很多游戏就是高自由度和丰富的情节并存的，比如《上古卷轴4》。

《银河战士Prime：猎人》保持了Prime系列的特点——没有情节和对话，所以从表面上看它和GC上的Prime两作相似，要了解所在的环境或物品只能通过扫描面罩。萨姆斯独自探索新区域，这次的地点名为Alimbic Cluster——包含了四个星球的星系（第五个星球是最终Boss战）。多星球设计的出发点很好，能增加游戏的探索乐趣。可惜的是这个星系的每个星球的面积都不大，结果给人的感觉就像把一个大星球分成四个小星球。每个星球的关卡设计又非常直线，基本上都是一个个房间顺序通过，最终来到Boss处将其干掉，然后在倒计时内逃跑返回飞船，再去别的星球……所以探索星球的顺序虽然可以随意选择，但是关卡并没有因此变得更有趣。



呆板的星际猎人

和GC上的前两作不同的是，萨姆斯这次的旅行不再孤单。在Alimbic Cluster星系的四个星球上，萨姆斯会碰到其他6个星际猎人。这些猎人从固定位置“等待”萨姆斯，对其进行攻击。当萨姆斯获得一定数量的宝石后，还会出现“宝石争夺战”。具体情况是这样的：某些猎人会把宝石从萨姆斯的飞船上偷走，然后跑到某个星球的某个区域，玩家需要找到他们把宝石夺回来。这个设定其实很有趣，遗憾的是在《银河战士Prime：猎人》中这个随机性很高的设定，并不能增加游戏的自由度。

首先，猎人所处位置直接显示在雷达上，不需要玩家进行探索就可以轻易地找到他们。然后只要来到他所在的位置，将其干掉就可以重新获得宝石。其次，所有猎人的AI都不高，和他们的战斗就显得非常无聊和无奈。猎人的数量虽然较多，造型和攻击方式又各不相同，但是游戏并没有对他们进行单独的个性塑造（或许制作者认为增加个性塑造会破坏游戏的整体风格）。想想众多游戏中个性十足的Boss（比如MGS），这点不免让人惋惜。结果和这些猎人的战斗显得死气沉沉，每个猎人都像机械一样追逐玩家，或者像移动靶子一样被玩家追着打。

没有能力的萨姆斯和枪械手臂

为什么《银河战士Prime：猎人》没有情节，关卡却不能像GC版那样充满自由度呢？个人认为除了多星球设计产生的弊端，游戏类型的改变也是探索乐趣降低的主要原因。GC版《银河战士Prime》革命性的操作方式，把原先的2D游戏完美地过渡到了3D主视角方式。2D版本中的所有玩法和关卡特点都能够用3D主视角方式表现，萨姆斯的各种特殊能力也能够很好地实现。而NDS版操作发生了改变，FPS的操作方式更加自如，探索关卡的速度也明显得到了提高，重要的是已经不能使用GC版那样的视角锁定方式和动作控制方式。结果，它不再是我们熟悉的《银河战士》游戏了。FPS简便的瞄准方式要求关卡中要有激烈的战斗，所以制作者放置了一大堆星际猎人进来阻拦萨姆斯（结果全被Boss妙杀）……FPS便捷的瞄准方式不能没有爽快的射击感，所以萨姆斯的手臂上挂满了各式枪械……

我们熟悉的《银河战士》应该是这样的：萨姆斯驾驶飞船前往新的星球，发生事故失去能力后（或者没发生事故，本身也没啥能力），在新的环境经过探索得到新的能力和武器，借助能力和武器继续探索。破解各种难题、干掉各式怪异奇特的Boss……但是在猎人中，这些要素都不见了，取而代之的是四个无趣的、拼凑起来的星球；六个死板的、小偷似的猎人；柱形和球形BOSS和它们的数个“马甲”；五颜六色的电子屏障门……

什么是猎人？

他们是活跃在星际中的勇士，探索宝物，同时进行各种赏金活动。比如他们会服从星际联盟的指挥，消灭星际海盗。其中最厉害的勇士会被赋予“猎人”的称号。



神话与童话间的高达

《机动战士高达 CLIMAXU.C.》评论

机 PS2 商 BANDAI 类 动作射击 价 7140日元
文 圣光之翼 时 15小时以上



"高达"在日本有着不可动摇的经典地位，凡是涉及高达的作品，不管是动漫、模型还是游戏，均有着极高的人气，这也是日本厂商乐此不疲地开发着一款又一款高达新作的原因所在。

长盛不衰的GUNDAM

似乎自打那个16岁的少年坐上驾驶舱后，就注定了一个神话的诞生，"机动战士高达"，风风雨雨27年，早已成为日本的国民文化，无数相关作品和周边多得无法用数字计算。如此庞大的摇钱树让每一个商人都垂涎三尺，而BANDAI就是这样的幸运儿，大卖模型周边让其数钱数到手发酸，游戏这一块更是从红白机时代就从没断过，而且品质也是越来越成熟，随着128位机的机能变革，动作类的高达游戏慢慢多了起来，有些演绎程度甚至超过了原作动画。这不，跟着3月大作热潮而来的这款新作《机动战士高达 CLIMAX U.C.》就又摆在了我们面前。

宇宙世纪的壮丽史诗

本作最大的特色就是脱离了以前的"一年战争"框架，把内容扩展到了至海盗高达为止的整个宇宙世纪。开场动画伴随着悠旋壮阔的音乐，0080那悲伤的结局、星屑回忆、Z的鼓动、阿克西斯上那对宿敌的死斗……当高达史上这一幕幕经典的镜头再次浮现在我们眼前时，相信看过原著的玩家一定都会深感共鸣，作为第一印象的OP，这次做得算是很到位了。

游戏的画面算是中规中距，机体的建模和金属质感表现得不错，颜色很鲜艳，看看百式那金光闪闪的效果真是炫目；不过背景画面就做得比较一般了，感觉比较模糊，不知是不是容量限制的原因。音乐方面基本都符合原著，像是08MS中的"暴风雨中绽放光辉"等名曲配合着游戏确实有着很强的感染力，此外还加入了一些原创的音乐，尤其是那首OP主题曲时不时穿插在战斗中，听着有种热血沸腾的味道。

游戏共分三大主要模式，作为主模式之一的各角色剧情模式首当其冲，分人物演绎出了自己的故事。游戏中穿插着各种即时演算及CG动画，基本上还是很符合原著的，并且CG动画都是重新制作过的，比较有诚意。对于几个重点人物着重刻画了一些经典情节，如卡多的所罗门核弹，随着"所罗门我回来了！"的怒吼，观舰式上的联邦舰队瞬间在白光中变成了宇宙尘埃；08MS小队剧情中最后，诺利斯为了完成最后的任务，舍弃自己的生命向远处的钢坦克开出了最后一枪；还有阿姆罗与夏亚那延续了14年的恩恩怨怨，都在游戏中一一再现。此外许多人物战斗中穿插的对话也都无一不让高达迷感动，看着哈曼伴随着悲伤无奈的话语消散于宇宙星光之中，很多人都会为之动容，战争的悲剧美演绎得相当出色。



角色育成模式比较有玩头，玩家需要扮演一名普通的年轻士官驰骋沙场，参加诸多有名的战役，途中可以根据开的机体和战斗评价来提升各项数值及学习技能，体验培养人物的乐趣。值得一提的是，其中每次战役告一段落后还可以带领着手下自由选择势力，与那些有名的王牌们并肩作战。如身为吉翁军，在一年战争中战败后既可以选择投降联邦军也可以选择去阿克西斯以求东山再起，而两条路也会分别延伸出各自的道路，是成为夏亚忠实的部下，还是成为阿姆罗信赖的伙伴？选择权都在玩家自己的手中。0093过后，还会结婚生子，子承父业，继续闯荡宇宙海盗的新时代UC世纪……总体自由度很高，想培养成什么样的人物完全随你，亲身体验一遍宇宙世纪的纵横交错的确会有一种沧桑的感觉。

另外的EX模式和对战模式就是检验你的操作水平的时候了，对战不必说，EX模式的某些关还是有点难度的，上级的几个连续挑战BOSS的关卡更是对玩家技术的考验，不过好在可以使用育成模式培养出的强力角色来挑战，配合F91之类的强力机体也并不难过。这个模式主要是几个特定的敌人组合比较有意思，从中能表现出很多高达的传统文化来，算是个另类的调剂吧。

差强人意的操作感

其实很多人应该都会知道，PS2上的这些高达动作游戏基本上就是两大框架的操作引擎：以"高达战记"为代表的厚重感类型以和"相逢在宇宙"代表的浮游感类型，而本作很明显是后者。虽然游戏中包含了不少地面战，但玩起来就知道机体的重量感明显不足，手感很飘，跳起落地和左右闪避后的震动感很不真实。不过这也是没有办法的事情：宇宙和地面本来就有很大差异，要在同一个游戏中做到手感的统一以现在的机能和技术几乎是不可能的，所以也不必太过苛求。对比一下同样是两者兼顾的"高达VS"系列，宇宙空间战的生硬操作也从另一个角度证明了那不过是地面战引擎翻改过来的而已，这方面也是现今高达游戏的通病了。

既然是动作游戏，战斗时的操作感自然就成了衡量游戏好坏的根本。经过十几个小时的奋战收集完全部机体为止，给我的感觉就是——差强人意，虽说对比以前的作品没有明显的退步，但也没有多少值得一提的亮点，本作招牌式的"三段蓄力"攻击算是为数不多的特色，分三段决定武器的种类，取代了以前作品中那种组合键式的武器用法，孰好孰坏因人而异。个人觉得这点有很多值得商榷的地方，首先蓄满的三段蓄力通常都是很强力的杀招，像ZZ高达的头部光束炮甚至有一击必杀的威力，虽然打中后很有成就感，但这也带来了很多投机因素，使得BOSS战中过分依靠蓄力攻击，而且长时间的蓄力也大大降低了游戏的流畅度和节奏感，两人对战中尤为明显，经常能看到双方谁也不开枪，只是在不停地蓄力来找机会重创对方，使得对战时变得很枯燥。CP技能的加入倒是比较有新意，有点精神指令的味道，突出了每个机体和机师的特色，至于其他移动之类的操作和以前没有什么区别，在此就略过不提了。

旧瓶装新酒？新瓶装旧酒？

高达游戏另一个特色就是收藏性。在高达fans的眼里只要这个游戏有收藏性就会毫不犹豫地入手，本作也不例外。画廊模式中的机体模型、角色设定、音乐鉴赏、原作资料等等的东东可都是谋杀游戏时间的利器，要想全部收集齐绝非易事。这似乎也已经成为一种传统了，几乎每代高达都会有这些东西，无形中增加了很多游戏时间，历代皆是如此。不过，我倒是真的看到了一个瓶颈。

传统的高达游戏向来是收藏性大于游戏性，但由于fans众多，每次有新作都会热卖，都会玩得不亦乐乎，不过对不懂高达的人来说是没有任何吸引力。反观"高达VS"系列对大众的亲和力就要强上很多，当然这是牺牲真实性以提升爽快度的结果，而"吉翁前线"这种重度CU向的优秀游戏又很难保证销量，这就成为了一个两难的问题：如何保持原著的经典去提升游戏的可玩性，并不是靠纯收集海量图鉴就能做到的，高达游戏在游戏性的变革上还任重道远……

高达是一个神话，它创造了一个动漫史上的奇迹，游戏作为其中一种表现方式占了相当一部分比重，它能让你亲自去体验原作中那奇幻的世界，与心目中的英雄们并肩作战或刀兵相见，总会有一种激动的感觉，这就是高达游戏的魅力。希望在次世代的主机上，我们能玩到全新形态的高达游戏，再次畅游在这无尽的宇宙世纪中。



高达UC世纪的终点是在?

为广大高达fans所公认的UC世纪、也就是真正的高达宇宙世纪，在V高达中就已经终结了。之后推出的高达作品都不能算是真正意义上的UC世纪"正统作品"。

夺回失去的一切

《幻想水浒传5》评论

机PS2 商KONAMI 类角色扮演 价7329日元
文孤独の浪人 时85小时



“夺回一切”是《幻想水浒传5》发售前的口号。KONAMI没有在纪念本系列诞生10周年的2005年推出这部作品，而是在2006年初推出这部新作，多少让人感到有些不可思议。

在旅途中失去的东西

自从1995年的第一作诞生以来，《幻想水浒传》系列经历了起始——经典——转折——衰落这样一个大致的过程。一代给整个系列确定了大致方向，比如108星收集，大本营建设，基本的战斗系统等等。二代得到全面发展，并最终获得了“系列经典”的头衔。制作三代的时候，由于主要制作人村山吉隆的离开，使得幻想水浒传的前途发展陷入了迷茫之中。尽管三代进行了不少充满意义的尝试，但某些方面的变化，比如战斗系统上的两人一队制和画面3D化等，让不少习惯了一，二代的玩家感到十分不适应。再加上游戏剧情上后半段的“腰斩”和“大改”，使得《幻水3》在国内获得的评价不高，甚至有过分贬低的现象出现，使得三代的优点被很多人忽略而过。到了四代，由于剧情的苍白，加上各方面都缺乏进步，落得了一片骂声的下场，而以一代人设河野纯子为主要班底的《幻水4》制作组便成了口诛笔伐的对象。此时，不少原有的FANS群开始流失。《幻水5》的口号“夺回失去的一切”，想必不仅指代游戏里的内容，更是有夺回FANS的心这一含义在里面。

从新的起点再次开始

《幻水5》作为前面几作的总结型作品，是本系列一个新的起点。在这一作中，这个系列产生了什么样的明显变化呢？

在基本结构不变的情况下，本作系统融合了前面几作的要素，比如三代的技能系统，四代的阵型系统雏形，战争SLG的兵种相克系统等等。当然，本作不是照搬照抄，而是进行了简化并根据时代背景进行了相应的改进。技能系统和三代一样，由泛用技能和固有技能组成，并增加了传承书和指南书的成分。每个人物最多只能有两个技能槽。为了弥补人物能力方面的缺失，出现了综合了几个基本技能效果的“高级技能传承书”。指南书是三代“技能指南所”的改进以及四代外传《幻梦狂想曲》技能上限提升方法的具体化。只有不断推进剧情才能获得传承书和指南书，加强了战斗难度的平衡性。当然，技能系统不可能完全左右战斗难度，但如果合理利用技能系统，会使得战斗显得更加轻松。战斗系统的另一特色“阵型系统”作为一代和二代的传统6人队伍的进化，让战斗方式变得更加多样化。获得相应的兵法书后就能使用相应的阵型，阵型不仅能够提升参战人员的某些能力，还能够使用效果各不相同的阵型技。随之而来的就是人员的站位安排问题，武器的SML性质在本作中复活，为了最大限度发挥武器效果，人员的安排不得不考虑进去。由于参战人物数量有限，为了弥补不能使用其它人物的遗憾，“交代指令”系统也进一步改进，整个队伍里面可以带上10人，除了战斗的6人外，其余4人可以是辅助角色，也可以是战斗中交替的战斗力，这样就使得战斗更加精彩。不过可惜的是，本作的战斗难度依然不高，这就导致了战斗系统方面的新特点无法充分得到利用。

普通战斗之外的“战争模式”也依然存在。这次的战斗系统改成了半即时形态，增加了紧张感。人物技能效果明显化，除了主动和辅助技能，还增加了地图范围效果的技能，使得“战争”不再是单纯的兵种相克硬碰硬。人脉的作用更加明显，这可以说是本作比较成功的改进之处。不过，战役中存在的随机性有时侯会让人哭笑不得。总体而言，之前几部作品的系统在本作里得到了综合验证。

在经历了四代略显苍白的剧情之后，五代的剧情给人带来了不少惊喜。本作以宫廷事变为主线，将整个幻水系列的主线再次提升起来。法雷娜女王国自古以来守护着太阳之纹章，并凭借其力量获得了繁荣。然而，女王国本身内部的权力斗争十分激烈，不仅皇家和贵族之间存在矛盾，贵族院的两大贵族阶级——高德维（ゴドウィン）家和巴罗兹（バロウズ）家也长期势不两立。在故事发生的两年前，女王使用纹章的力量惩罚了罗德雷克，这揭开了动乱的序幕。游戏开始后不久的斗神祭正是两家贵族正式进行计划的第一步，接下来的宫廷惨案则是影响整个故事的关键事件。原本想要借此机会一举铲除高德维家的法雷娜王家因为种种原因而支离破碎。女王夫妇“战死”，王子、女王之妹塞亚莉斯（サイアリーズ）和“杀害女王的凶手”乔治・普莱姆（ゲオルグ・プライム）等人一起出逃，王女里姆斯雷亚（リムスレーア）连同太阳之纹章落入高德维家之手，成为傀儡。王子等人首先出逃到巴罗兹家，但很快就察觉到其野心，在救出了名军师鲁克蕾缇亚（ルクレティア）之后，众人得知了两年前事件的真相，王子也继承了在动乱中下落不明的黎明之纹章。随后，一行人解开了塞拉丝湖遗迹的封印，获得了根据地，整个解放部队基本成型。随后的剧情便是四处联合反抗势力来增强军力和高德维家控制的女王国军所抗衡，并最终夺回了王都。然而在途中，塞亚莉斯因为理念以及个人原因离开了解放部队，并从高德维家那里获得了黄昏之纹章挡在王子面前并最终败去，这也成为本作的焦点话题之一。当然，夺回王都之后还不算完结，在仪式之地击破了太阳之纹章的化身，完成了最后的试练，王宫纷争才算真正告一段落。“有了如此坚定信念的后继者，法雷娜王国的明天不会重蹈覆辙”，这种结局虽然不算新鲜，但在《幻水5》恢宏的剧情主线之下，依然能够带来一丝震撼与感动。


↑以2006年的目光来看，本作的画面显得略为有些粗糙。

人物特色更加鲜明也是本作的一个进步之处。本作不同于以往“108星凑数”的性质。几乎每个人物都有自己的小故事。随着剧情的推进，人物之间的关系网不断扩大，显得有趣而真实。由于本作的剧情是发生在一代和二代的故事之前，前面作品中出现的老人物在很大程度上满足了老玩家们的期望。特别是珍和碧姬这两名神秘人物，在本作里多少揭开了一些秘密的真相。

在表现方面，简单而略显粗糙的画面恐怕是本作最为人所诟病的部分了。虽然回归了2D风格，但缺乏华丽和细腻，而且视角固定，玩家无法很好地观察场景。本作的音乐还是很出色的，很有东方风味，几个情感场景BGM结合场景相当令人感动。虽然可能还达不到二代的高度，不过已经算是上品了。

玩家对剧情的一点争议

本作剧情引起的最大争论就是塞亚莉斯的行动意义。从游戏中来看，她单独行动的主要目的是代替王子与公主消灭两大贵族，解散威胁王家的贵族元老院。这其中包含了个人对贵族的痛恨之情，游戏中并没有明确提示。因此，不少人对塞亚莉斯的行动产生了疑问。从结果上来看，她除了利用黄昏之纹章杀害已经衰败了的巴罗兹家当主萨卢姆以外，并没有其它大作为，死亡意义值得怀疑。但是在笔者看来，如此安排说明的是这种道路的错误。正如鲁克蕾缇亚最后所说的那样，“你所采取的行动其实和高德维家一样，只不过是用武力来解决问题”。另一处争论的要点是高德维家。尽管游戏最后表明他们也是为了法雷娜女王国的繁荣富强，但是从之前的阴谋策略等等所作所为来看，很难让人接受他们的“心意”。因此在最后108完美结局的时候，一干人等的出现让人觉得很不自然。

平心而论，《幻水》系列的辉煌期已经过去，多少流露出了一点“没落”的影子。尽管五代很努力地想要挽回趋势，但从现在日本的游戏市场来看恐怕还是很困难。不过，由于这个系列很“传统”，只要继续推出作品，追随者大概依然不少。究竟《幻水》有没有明天，还要看制作者今后的动向了。

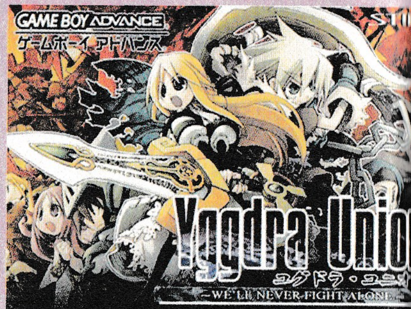
四种画风的人设

《幻想水浒传5》游戏中的人物图是由四位画师分别绘制的，这在系列史上是头一次尝试的做法。四位画师的风格各具神韵，但整合到游戏中后没有产生任何不协调的感觉。

王女复国记

《王女联盟》评论

机 GBA 商 STING 类 战略角色扮演 价 6090日元
文 翔武 时 60小时



《王女联盟》是STING公司在2006年推出的一款SRPG游戏，这款作品在发售之前被人们称为是GBA上最后的原创大作，虽说听上去有些夸张，但实际上这款游戏确实配得上这个称号。STING曾在WSC上推出过《约束之地》，后来在GBA上重新复刻了，画面的绚丽和优秀的系统受到了不少玩家的好评。而《王女联盟》这款游戏也保持了这种风格，发售后也受到了不少好评。下面让我们看一看这款作品有什么优点和缺点。

缺乏创新的剧情

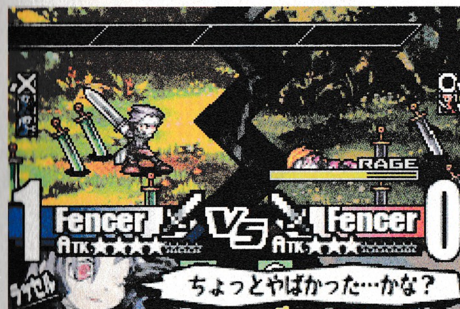
游戏的剧情讲述了巴尔提纳王国被侵占，导致整个王国沦陷。公主侥幸逃了出来，在众人的帮助下开始踏上复国的道路。游戏的整体剧情与其说它很传统，不如说是很老套，在情节上点题太明，缺少玄疑。比如当公主单独去追焰帝的时候，公主遭遇的不测也是我们事先能够想到的，在玩的时候总感觉缺少一些代入感。而笔者认为在所有剧情中，凯旋门那一话，基利艾的死是最精彩的，虽然同伴的死并不是什么好事，但是在这段剧情中，感觉到了前面和后面剧情所缺乏的大起大落。基利艾在之前出现的时候都会给整个战斗带来胜利的希望，这场战斗中她仍然扮演着众人的救星。当你认为她的出现可以帮你阻止宫廷魔术师——尤蒂使用的最强魔炮时，却不像原来那样阻止尤蒂本人，因为王国军当时的情况非常危险，容不得一点耽搁，基利艾毅然用身体堵住了魔炮，导致魔炮的爆炸，不但为王国军赢得了胜利的希望，而且还瓦解了防守坚固的凯旋门，但这个胜利的代价确实巨大的。这一段剧情中，感受到了希望的到来，也感受到了失去同伴时的痛苦，算得上整个游戏中真正感人的一段剧情了。



谁才是真正的主角

说过了剧情，我们再来说一说人物方面，我们可以无视掉那看着好看，但表现不出人物个性的人设造型。整部作品中最关键的两个人物——公主尤格朵拉和盗贼米拉诺，先来说一说公主。公主久居王宫之中，没见过太多的世面，王国的沦陷令她出走远逃，从而也经受了一些像她这个年纪王宫贵族的孩子们没经历的坎坷。在整个故事中，公主的意志是值得称赞的，无论是最初的无助，还是到后来队伍的壮大，她从未放弃过复国的信念，对于一个花季的少女，这些担子的沉重是可想而知的。在遇到米拉诺和骑士杜兰后，她更加坚定了信念，然而在收复王都后的一战中，她表现出了不成熟的一面，或者说这确实是她应该表现出来的一面，一方面是由于对方是杀害两亲的仇人，而且侵占了王都，另一方面公主的年少冲动，使她铸成了一个大错。

游戏的原名中虽然有“尤格朵拉”这四个字，但是公主在整个故事中却有点像个配角，为什么这么说呢？首先，公主的戏份要远远少于米拉诺，通过戏份来判断只是一种参考，但如果仔细分析剧情，却不难发现，在故事多数和公主相关的剧情对话中突出的人物却是米拉诺。特别是公主多次迷茫时，都是米拉诺的一些话引导了她，比起她从迷茫中走出来，倒是表现出米拉诺的人生观。下面我们就说一说米拉诺。



米拉诺和公主年纪相仿，但身为银牙之狼盗贼团的首领，米拉诺在思想和人生观方面和公主截然不同。虽然年纪小，但身居乱世之中的米拉诺显得比公主成熟许多。第一话结束米拉诺和公主谈条件时，从那提出的条件就能看出，米拉诺不是一个非常认真的人，但是在后面的几次战斗中，米拉诺在作战方面的缜密思考让人改变了这种看法，倒觉得他实际上是一个粗中有细的人。而在公主的几次迷茫中，米拉诺也给了她不少帮助，从侧面表现了他积极、乐天的人生观。

米拉诺从第一话就开始登场，在整个流程中基本没缺过席，虽然故事的主线和他以及他的盗贼团没什么关系，从头到尾也只是在帮助公主的，不过公主在故事中的表现平平，相比之下，他倒是经常给人轰轰烈烈的感觉，比起公主，他的表现更像是一个主角。

脱俗的战斗系统



游戏中的各个系统是一大卖点。在系统方面，这款作品抛弃了一些SRPG根深蒂固的系统和概念，拥有一套自己的东西。游戏中的移动格数记载在卡片上，每个回合只能使用一张卡片，而每个卡片上的移动格数代表这一回合内我方所有角色移动格数的总和，这样一来增加了移动的重要性，比起一般SPRG，在一回合中谁该移动、需要移动多少格成为了一个大学问。与这移动系统相呼应的是攻击系统，在本作中，每回合只有一个角色可以发动攻击，虽然听起来觉得有点不现实，但实际上这是为了同盟攻击的系统而设计的。发动攻击的角色会根据自身的阵型来连锁该方其他的角色进行同盟攻击，反击方也会根据自身阵型连锁其他角色进行反击，同盟攻击时采用一个角色对一个角色的形式，同盟数量少的一方会从第一个人继续轮下来。用哪个角色发动攻击，哪个角色应该放在哪个位置进行攻击也是非常关键的。与战斗紧密相连的是优劣势系统，在战斗前和战斗中会显示出双方的优劣势，虽然部分时候靠运气和高能力能获胜，但更多时候战斗的胜败都是受这一因素影响的。影响优劣势的几个要素：武器相克、地形适应、职业能力、武器或卡片的效果，这几点是战斗的关键。卡片系统也是游戏的一个特色，拥有众多技能的卡片会为战斗带来各种便利，使用得当的话会使整个局势逆转。由于这些优秀的系统，使这款游戏不但不同于其他的SRPG，而且还拥有很强的战略性。

不足之处

再好的游戏也会有不足之处。首先是一些卡片的能力过于强大，例如公主戴冠后获得的卡片，不但能将敌人直接消灭，而且降低敌人士气的奖励值也是非常高的，不得不说有点破坏平衡性。其次，在游戏中，敌人携带的装备比较多，不少需要用偷盗技能去偷，导致米拉诺的能力提升得过快，在中盘时就有可能全满，而作为BOSS的焰帝以及内西亚和大天使，都显得有些外强中干。剧情方面的不足在之前提到过，这里不重复了。

这款游戏的整体难度偏难，想玩收集或者挑战极限回合的话更是难上加难，不过还是那句话，GBA末期能有这样的作品确实是非常难得。



STING简介

STING成立于1989年2月7日。有该公司开发的主要代表作品有《财宝猎人G》《机神世界》系列、《约束之地》《王女联盟》。

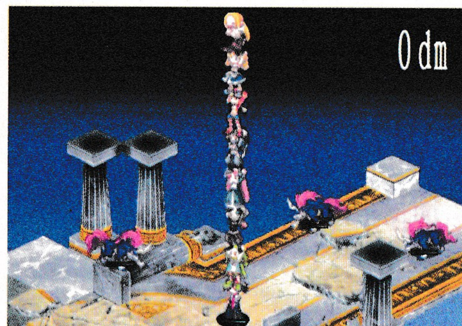
史上最凶的SRPG

《魔界战记DISGAEA2》评论

机PS2 商日本一 类战略角色扮演 价6800日元
文Zealot 时160小时



《魔界战记》系列游戏在几年前，那似曾相识的风格让我们心中一动：简明的故事剧情，清新明快的人物设定，超高的耐玩度还有在其它同类游戏中看不到的独特系统……

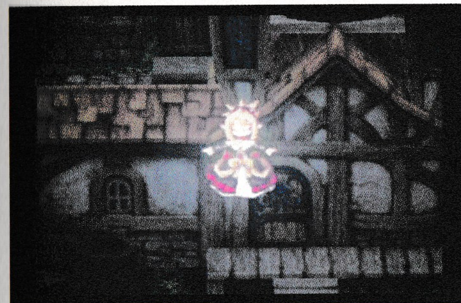


“史上最凶的SRPG”，恰如这名号，本作于2月下旬气势汹汹地一路杀来，首周发售量就过了十万，周销量排进了前三。这类小成本游戏在今天不断萎缩中的日本游戏市场如此顽强地屹立不倒可以说是非常不容易，掐指算来，本作也算是该类作品的第五部了。

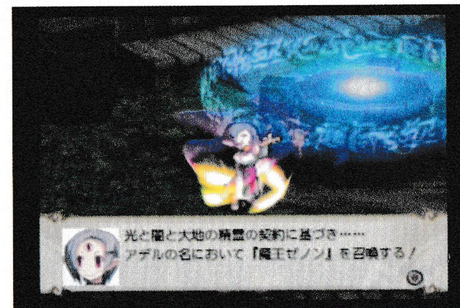
如果是初次接触该系列的玩家，不太可能一下子就对其有太大的好感。毕竟，该作，甚至可以说该系列，一向沿袭的是朴实的画风。尽管随着游戏的循序而进，技能的演出越来越夸张，但至少在一开始，玩家很难被激起“一见钟情”式的情怀。对于初入手本作的玩家，要说印象比较深的可能还只是幽默诙谐的开场剧情。我相信，国内的不少游戏玩家第一次涉足该系列可能也只是道听途说或是为了猎奇而已。可是，一旦真正全身心地投入到本作中可能就再也放不下手。作品中到处充斥着新颖独特的创意。充满挑战的里世界迷宫，道具中蕴含的道具界迷宫；可以无限转生，没有最强只有更强式的育才手段；达到一定条件后便能领取到相应罪状，从而在迷宫的特定层数被企鹅法官判罪由此增加议会支持率，并加快升级的效率的新奇系统；独特的议会系统，可以用来通过众多决策包括商店增加新商品啦，开放新的迷宫啦，创造新的角色啦，在提案被否决时，可以通过战斗来解决问题甚至还可以通过贿赂来拉选票……上述的这些，或许也只是游戏全局的冰山一角而已，真正想要在字里行间中充分诠释其内涵，那还不如由玩家亲身体验几小时来得实在，毕竟那比这些枯燥的文字充实得多。但就这么一些小方面，如果您尚未玩过本作，可能也觉得这游戏有那么点意思了吧。还没玩过的玩家不妨一试，相信不会让您失望的。

话说回来，倘若仅仅是这些精彩的创意，还远不足以铸就一款精彩的作品。该游戏作为一款SRPG,并不意味着其缺乏内在灵魂的支撑。本作加入了包括特别是性格鲜明的主人公，惹人喜爱的女主角，以及搞笑的汀库和阿库塔雷，主人公可爱的恶魔弟弟太郎和妹妹花子，还有可爱的魔神艾托娜和忍者雪丸，哪一个都是性格鲜明，令人





过目不忘。玩过该系列的老玩家应该对先前数作的表面诙谐幽默，但随着剧情的铺陈而越来越扣人心弦，最终触及玩家内心深处，令玩家着实感动一番的剧情有一定的印象吧。至于本作的剧情，或许并不十分突出，但可圈可点的地方也不在少数。故事讲述的是主人公为了解除家人所受的诅咒而试图召唤出魔王并将其打倒，但却弄巧成拙，主人公的家人将“魔王的女儿”召唤了出来，为了尽到责任,主人公只好一路风尘仆仆地将其护送回去，并在最终促使魔王遭秒杀的故事……游戏一开始便是一段非常有意思的开场白，讲述的是主人公母亲以家人的寿命为代价，将他们关在井中并施展召唤术的事。对于召唤结果，刚开始玩或许也只是想当然地认为是该女实力不足的缘故。但深究起来，作为受诅咒而变为魔族的人类，为何会有那么一支能召唤魔神的笛子？又为何能自由地支配这类物品？在初期的游戏进程里，又为何要特意安排女主角做那么一个苍凉的孤立于横尸遍野的战场的梦？雪丸那么有限的实力为何在斗技场中能连续地遭到对手弃权的情形？这些表面显得突兀，不合情理的谜团，随着故事的剖析才一步步明朗起来。而恰恰是这类剧情的本身，成为了故事进程的有利铺垫。或许正是女主角内心深处浮现的那个孤寂悲凉的梦以及相关的重重铺垫，才使故事结局中的那句“今后再也不会让你孤身一人”的表白显得力度十足；或许正是关于那只笛子的一连串故事，才使主人公父母的悲惨遭遇显得水到渠成；或许也只有到了最后,玩家对于故事起始的那个召唤出错的事件才会有豁然开朗的感觉……总之，很多看似随意的剧情陈述,却也能成为至关重要的全篇的支柱。本作剧情的本身,值得推敲捉摸之处非常之多，再加上那些风趣的表述手段，一个本该很简单的故事却也讲述得娓娓动人……



除了精彩的系统，有趣而又深刻的故事情节以外，本作还有一大特点在于其异乎寻常的耐玩性。之所以说其异乎寻常，一方面要将本作完美攻略所需时间非常地长，花上一两百小时也算正常（当然，主线其实并不算长）。另一方面，本作动辄30，50层，多则百层的迷宫竟然能使玩家在长期游戏中不产生强烈的排斥厌恶感，这一点非常难得。我想，关键可能在于其丰富多彩的要素上。多达数百种道具武器；多结局的剧情；为数不少的隐藏迷宫；特色迥异，种类繁多的职业种类，这些都大大提升了可玩性。另外，迷宫本身的随机奖励以及逢十的层数攻略完能随意退出，脱出道具众多，每层又有时空门可直接到下层……这类体贴的设计使玩家能随心所欲地一层层打下去。而迷宫中的各类随机突发事件比如疯狂购物后遭会长打劫啦遭遇强力的飘流过来拿着藏宝图的海盗啦，遇到一群色狼的围攻啦，包括十六张藏宝图的收集等也无疑有助于探索乐趣的增加。前文所提及的可以无限转生，没有最强只有更强式的育才手段也与其相辉映，使整个游戏过程不会显得单调乏味。

厌倦了血腥杀戮，厌倦了无尽破坏这类出现过于频繁的游戏过程的话，或许本作的截然不同的轻松自由的基调可以成为您闲暇之余的又一选择，相信其独特魅力足以让您爱不释手的。



本作对比游戏一代做出了哪些改进？

2006年2月23日，魔界战记终于推出了续作。加入了进化的战斗模式，全新的道具和伙伴模式，以及全新的人物角色。同时，新的道具界系统也使游戏更为耐玩。

金色的战国

《战国无双2》评论

机PS2 商KOEI 类战略动作 价7140日元
文 中崎峻 时370小时



2004年2月，光荣公司的无双系列增添了一个新家族——《战国无双》。2006年，还是2月，《战国无双2》终于出现在玩家们的面前。玩家们眼前的《无双》迈向了新的纪元。

“一扫阴霾”的游戏画面

以前，不少玩家抱怨《战国无双》的画面过于阴暗。这里面固然有着制作者意图以水墨风格来营造日本战国时代厚重、低沉、凝重的背景的原因，但这种画面对玩家而言，的确有些难以接受。试想，有谁会喜欢一直死气沉沉的战场里去战斗，又有谁会愿意一直在阴霾满天的画面下进行游戏呢？这次在《战国无双2》中，制作者采用了华丽的金色为主基调，反映战国时代末期一直到丰臣时代的背景。了解日本战国史的人都知道，金色鲜明的背景正是刻画战国迈向统一时期作品的常用色调，从中我们不难看出光荣公司严谨的制作态度。本作中不仅战场的主色调变得明亮，由于视角位置的调整，战斗时的人物形象也比《战国无双》显得高大，玩家的操作角色在画面上显得更富有震撼力。按照光荣公司的说法，就是“努力让玩家体验到前所未有的爽快感”。姑且不论这句广告语是否真的成功，最起码在实际游戏时，本作的确有了一些比上作更加震撼的感觉。一些细节部分的处理也不错，比如山崎之战中缤纷飞舞的落樱，漫天大雪的江户城中纵马在溪流中奔驰时溅起的点点水花等等，都可以说明制作的用心。



↑游戏的基础色调比前作显得更加辉煌绚丽，富于意境。

“时运在天”的游戏系统

与前作《战国无双》和无双系列其它游戏不同，《战国无双2》中取消了道具的设定。不过，仔细看看新的技能系统就能知道，所谓取消道具不过是换个名字和形式而已。比如前作中提高攻击力的道具武尊环，在本作中就成了可以提高攻击力的“猛攻之技”。由于技能很多，从商店购买和从敌武将身上偷取成了本作的一种新玩法，尤其是如虎乱、英杰之技、再临、千金等高级技能，更是只有“偷取”这唯一的途径。为了偷到技能，反复S/L成了家常便饭了。为了提防S/L过于频繁而损坏记录,备份存档也成了必需的功课。

随着道具系统的取消，想获得更高的攻击能力就需要从武器的附加能力方面下手。《战国无双2》的武器系统也与历代《无双》游戏不同，武器附加能力是可以让玩家自己锻造的，这无疑大大增加了游戏的自由度。每个玩家都可以根据自己使用角色的特点，打造自己喜欢的附加能力。不过，属性和武器上附带的空格是随机的，想得到好属性且附带空格多的武器同样要看运气。况且锻造武器的附加能力也是随机的，真想打造一把神兵利器，是会“刷”掉不少时间的，

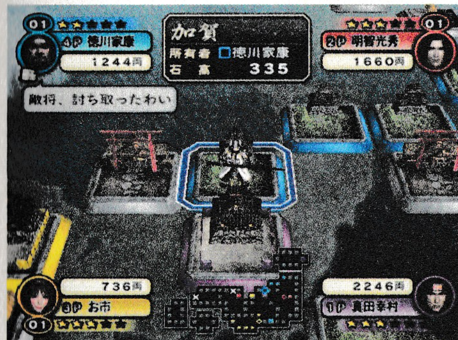
应该说，本作中稀有技能，尤其是高级稀有技能的获得并不算轻松。虽然光荣公司意图通过获得技能来增加游戏的耐玩时间，但过低的偷取几率、大量的重复工作往往会让玩家产生反感。毕竟角色有26个之多，如果每个角色都获得全部最高技能，花去的时间非常惊人，真的忍耐下来这项枯燥工作而坚持完成的玩家恐怕没有几个。

“去旧存新”的游戏角色

《战国无双2》总共有26个角色。与前作《战国无双》相比，本作为配合游戏的历史背景，去掉了女忍、今川义元和石川五右卫门，增加了德川家康、石田三成、岛左近、岛津义弘等10个人物。在人物类型的划分上，除保留了前作的力量型、均衡型和速度型三种能力特性，还根据人物的操作方式划分为通常攻击型、C系攻击型和特殊技攻击型三种不同的技巧形态。通常攻击型人物有着更多的普通攻击的手段，普通连斩最高可以达到12下，但蓄力攻击只有一段；C系攻击型人物的攻击方式和前作类似，人物的通常攻击只有8下，但蓄力系攻击可以延展到三段，属性伤害强的角色则可以充分发挥属性优势；特殊技攻击人物通常攻击只有8下，蓄力攻击也只有两段，但特殊技攻击可以达到三段，像服部半藏这样的角色，掌握好特殊技忍术攻击后也非常强悍。每个角色都有其自己的特点，而且会随着战斗不断升级，获得新的攻击方式和技能。新的攻击方式学会后可以立刻使用，让玩家在游戏的时候可以体验到更多的爽快。

“五花八门”的游戏模式

《战国无双2》的基本模式与传统《无双》没有太大分别，依然是以“无双演武”和“模拟演武”为主打。最新的无限城模式值得称道，与以往相比最大的改进是取消了前作每层都会遇到任务的设定，时间变得比较充裕，让玩家有自由空间可以发挥。所有角色都可以在无限城中使用，而且与无双演武模式、模拟演武模式互通。无限城模式里获得的经验、能力、金钱和武器都可以在无双、模拟演武里继承使用。本作的无限城还可以选择层数，而无需像以前一样只能从第一层开始。选择层数的前提是你已经达到了相应的层数，并且要支付相应的费用作为代价。有些隐藏的要素是只收录在无限城内的，想达成游戏的完美化，无限城模式是必须要闯的。可以看作是大富翁类游戏的“双六模式”是个新的休闲游戏，玩家们厌倦了砍杀的时候，和几个朋友一起玩玩双六来放松放松，也是非常有意思的事情。当然，光荣自然也不会忘了把隐藏要素设定于其中，想使用阿国的话，双六模式是必须玩过的。



↑对附加模式的发掘是《无双》系列寻找出路的关键。



↑新的动作表现形式使本作游戏画面充满了非凡的动感。

“自作主张”的剧情主线

由于《无双》系列一张拆成两张卖的“传统”，光荣公司历来被玩家们戏称为“不厚道”的公司。这次的《战国无双2》在剧情方面也显示出了一点“不厚道”的感觉。虽然游戏的时代背景转到了关原之战时代，但不少人物的剧情并没有随着时代的转变而加以重新设计。比如，领地不靠海的武田信玄居然去打海贼，而领地沿海的上杉谦信却去打山贼，给人的感觉很奇怪。再比如上作中的稻姬，虽然在战斗中存在迷茫，但在父亲本多忠胜的激励下得到了成长，寻找到了适合自己的道路，而在本作中，稻姬成了一个没有任何剧情亮点的“过客”，甚至在战场上碰到自己的小叔子真田幸村时也形同陌路，令人感觉很是郁闷。

整体而言，虽然存在一定缺陷，但《战国无双2》还算是近期非常值得一玩的优秀游戏。作为可能是PS2平台上最后的无双类游戏，玩家们的确不应错过这个集系列大成的作品。

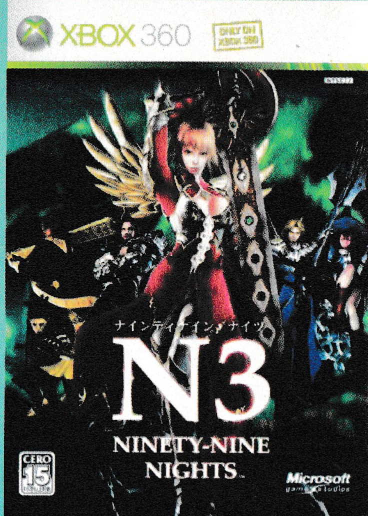
“特殊技”是一代时的点子？

二代的新系统“固有特殊技”其实早在一代开发时就被构思出来了，不过当时没有通过。二代制作时，杉山芳树监督坚持认为这个系统很有趣，最终做到了游戏里。

美丽的退化

《九十九夜》评论

机XBOX360 商Q Entertainment 类动作 价7140日元
文荇菜 时30小时



Xbox360在日本市场表现不佳，缺少符合亚洲人口味的大作是重要因素之一。因此，著名制作人水口哲也与韩国厂商Phantagram合作开发的《九十九夜》成了备受关注的作品。

在N3发售之前，与我颇为期待的心情不同，我的一个朋友对这部作品则是抱着完全不以为然的态度。用他的话说，N3“从制作人到游戏感觉，都很不靠谱。”

我当然知道他说得确实有道理。这并非是对水口哲也不敬，但仅仅从《REZ》、《太空频道5》等他赖以成名的音乐类作品上来看，我们找不到任何证明他能驾驭动作游戏制作的依据。成功转型的例子固然也有，但是在大多数情况下，人们（也包括我在内）更相信的一句话是“术业有专攻”。更何况，以上所提到的这些“名作”也大都只是作为“异类”作品而存在。虽然屡获奖项，但是很难获得消费者的广泛认可，销售成绩大都惨淡。至于动作游戏这一种更为“大众化”的类型，显然绝非水口的强项。综合以上这些原因，对于水口在N3这部作品中所能起到的作用，很难让玩家产生足够的信心。

我之所以对N3仍然保持着一份热情，完全是因为另外一个名字：Phantagram。或者更确切地说，是这家来自韩国的厂商所制作的《炽焰帝国》（简称KUF）系列打动了我。因此，在听到N3由水口哲也旗下的Q Entertainment与Phantagram合作开发的消息之后，我心中所期待的实际上是一个KUF续作。至于水口的存在，就算是一个无关紧要的噱头吧。

说到这里，也许我得首先向大家解释一下为什么我如此推崇KUF。在家用机平台上，动作游戏可谓多如牛毛，战略游戏也并不在少数。两种游戏类型都有各自的特点：动作游戏爽快酣畅，但是只能刻画单个人物，讲究的是“一骑当千”；战略游戏给人运筹帷幄、决胜千里的感受，但在临场气氛上则表现不足。而KUF最大的亮点，就在于将两者的特点巧妙地结合了起来。在游戏中你所扮演的是一支部队的指挥官，你必须操纵他身先士卒、浴血冲杀，他的一招一式都由你直接控制；但同时你也必须即时地对手下部队下达各种指令，并且灵活运用兵种之间的相生相克关系、乃至地形和天气等要素，来取得整场战役的胜利。光凭匹夫之勇决不可能打倒敌人的千军万马，但是你个人的能力也往往可以在战斗中起到中流砥柱的作用，二者缺一不可。再加上XBOX硬件机能的支持，KUF可以展现同屏幕内数十乃至数百人的大型战斗场面，让人如同亲身体验一场奇幻战争，具有超强的感染力。再回过头来看N3。从发售之前的各种情报来看，它与KUF有众多的相似之处。例如类中世纪的奇幻故事背景，同屏幕众多角色的混战（当然，借助于XBOX360更上一层楼的机能，它比起KUF来人数更多也更加华丽），以及护卫兵系统，等等。甚至在第一次进入游戏时，那个与KUF如出一辙的Loading画面，也让人认为这几乎就是KUF的续作。

然而，N3终究让我失望了。将游戏进行下去之后，你很快就会发现它空有KUF的外壳，却完全没有它的精髓。KUF中最重要的战略要素，在N3中荡然无存。虽然主角仍然可以带领两支护卫兵部队作战，也可以自行配备兵种，但是无论是护卫部队的重要性、战术战略性，还是兵种之间的相克关系，或者地形、天气等要素的影响，在游戏中都完全没有表现出来。你所要做的，只不过是操纵主角埋头冲杀。敌人的贫弱程度使你完全不需要得到部下的支持就能够轻而易举地获得战斗的胜利——其实你的部下也根本提供不了什么像样的支持。你所下达的指令，仅仅只有“主动攻击”和“集结防御”两种而已。相比KUF中你可以指挥每支部队的行进方向、战术方针，可以说是简化到了极点。于是乎，它也就成为了一个泯然众人的“无双like”类动作游戏。

即使就以“无双like”游戏的标准来评判，N3也远远称不上合格。作为一个动作游戏，手感可以说是最根本的判断标准。其实KUF的手感就很不尽如人意：判定莫名其妙，招式设计非常不平衡，人物的动作又软又飘。但这一点我们完全可以原谅，因为游戏的重心本来就不在此处。而N3在手感方面比起KUF毫无进步，却又剥离了战略要素，就让人不能不大皱眉头了。其次，在战场事件、人物升级等等方面，N3也达不到合格的标准。我们既然称它为“无双like”类游戏，自然免不了要把它与此类游戏的鼻祖——光荣公司的《真・三国无双》系列相比较。必须承认的是，光荣公司在历史题材游戏制作方面的深厚功力是造就“无双”系列成功的重要原因。对于历史人物、历史事件炉火纯青的把握，使得光荣公司在为“无双”系列设计关卡和人物系统时可以收放自如。在这一点上，《战国Basara》、《义经英雄传》等等众多同类作品都无法望其项背，N3同样也做不到。那么，既然有“无双”系列珠玉在前，我们又何必退而求其次地去玩N3呢？

好了，现在让我们来看看，N3还剩下些什么值得夸耀的东西？华丽的画面么？还是那“超炫超酷”的Orb Attack？我承认，在这些方面，N3确实给人留下了深刻的印象。但是，从根本上讲，这些与“游戏性”都没有必然的联系。人们也许会被华丽的画面一时吸引，但是却不可能长时间的保持热度。用四个已经很俗套的字来解释，玩上一两个小时就难免产生“审美疲劳”。无论外表多么炫目，但是枯燥的游戏内容注定了N3终究无法将玩家长时间地留在电视屏幕前。也许有人会说：说不定这就是制作者的立场呢？也许N3本来就是一个让人轻松体验一下，不必沉湎其中的作品呢？这种说法也许有道理，但是从宣传攻势来看，厂商显然是将N3定位成一个“经典大作”而并非“快餐式”的作品。很可惜，N3的实际品质，与这个定位相去甚远。

那么，从制作人自身的角度来看，N3又是怎样的一部作品呢？对于Q Entertainment与Phantagram双方的访谈也许能为我们提供一些线索。关于本作开发计划的最初形成，水口哲也承认“最初是由微软方面提出建议，Q Entertainment和Phantagram两家厂商才得以坐到一起，并且通过讨论形成了本作的初步构想。由于是初次合作，在制作理念等方面也有一些差异，所以在开发过程中也难免产生了一些摩擦。”Phantagram方面的李相润更加直言不讳地表示：“水口哲也是一个很有想法的制作人，但是在制作动作游戏方面经验不足，因此本作是由Phantagram方面主导开发。而本作的实际开发时间也颇为仓促，确定在XBOX360平台上开发仅仅有半年多的时间（之前是基于PC平台开发的），因此有很多构思也没能很好地表现出来。”

从上面的这些言论中，我们是不是可以揣测出这样一个大致的轮廓：由于文化的差异，使得XBOX360很难在日本打开局面。而微软的应对策略则是请来一些知名的日系制作人，寄希望于借助他们的作品来提升XBOX360在日本的人气。当然，其中既包括坂口博信这样真正的大牌，也包括水口这样其实存在争议的“名人”。而实际上，Q Entertainment在N3的具体开发工作中所起到的作用是非常有限的，Phantagrsam才是真正的制作方。在制作过程中，又由于双方配合不够默契、时间较为仓促等原因，Phantagram只能大幅度削减在KUF系列中已经得到玩家肯定的战略要素……如此这般，最后得出来的“成果”，就是这样一个味如嚼蜡的N3了。当然，以上纯属笔者的个人猜测，但是仔细想想，是不是又确实有很大的可能性呢？

游戏业发展到今天，已经是一个庞大的产业。游戏制作既可以说是艺术创作，同时也是商业行为。尤其是在主机更新换代的时期，N3这样的作品牵扯到了太多游戏之外的因素。厂商要借助这部作品达到什么样的目的？玩家又希望从这个游戏中得到什么样的体验？在硬件性能提升的同时，游戏制作理念是否能随之发展？这些问题也许轮不到我们普通玩家去操心，但每一个问题的答案又确实是与我们密切相关的。无论如何，我们总是希望有更好、更成熟、更富有诚意的作品出现在我们眼前！



《九十九夜》的主题歌

《九十九夜》的主题歌名为《Your Color》（你的颜色），由亚洲人气小天后BoA（宝儿）主唱，BoA的fans不妨留意收集一下。

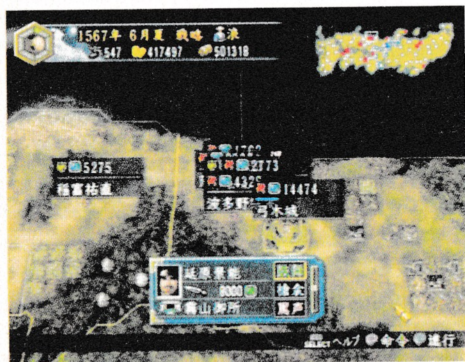
革新

《信长的野望・革新》评论

机PS2 商KOEI 类战略 价9600日元
文悲伤的荆棘 时120小时



信长系列成名已久，吸引了大量的玩家，继创世录后，革新再次征服了我们这些战略迷。虽然即时战略的战斗方式在PS 2 主机上有些操作不适，但丝毫不会影响我们对它的热情。



也许是由于光荣在每部大作出品后，经常会出品一些强化版、加强版、进化版，因此给人以一部作品硬拆成两部卖的嫌疑，所以在《信长的野望：革新》（PS2版）[以下简称：革新]刚上市时，大部分玩家并没有对它多么期待，甚至有些老玩家计划索性等加强版上市后直接购买。然而在入手之后才发现，其实我们错得很厉害。《革新》确实是一部革命的作品，也是一部完整的作品，更在很大程度上重塑了厂商的形象。虽然革新PC版作品发售在先，但是PS2版的作品却并非简单的复刻，而是厂商投入全力打造的全新作品。

之前入手过PC版的革新，所以很自然的就将这2款先行做了比较。PS2版的比起PC版来说，颜色略微发灰，并且比较偏暗。这个也是光荣PS2上复刻类游戏一贯的通病。本作远取消了PC版中的镜头缩放的比例。在PC版里我们可以将城放大到16倍之巨而在PS2版里这个功能已经被取消了。操作上并没有太多的增加，不过在战争的时候部队如果太多而且拥挤在一起的话，就变成相当考验你的眼力的活了。用手柄点选部队的时候比较痛苦，而且光标的自动锁定功能在这个时候也变得不太近人意。好在还可以打开菜单来点选，只是相对比较麻烦。

相比于这些硬环境来说，光荣对于系统上的平衡性调整可谓花了极大的力气。从人物到建筑，所有的一切相比PC版来说都是崭新的。哪怕仅仅作为一个SRPG来玩，本作也是相当具有诚意的。

改变最大的是科技力的效果，这个也是左右游戏中兵种强弱，甚至可以说决定大名家实力高低的准轴线。在PS2版里面所有的战法威力由PC版中的50%被削弱到20%。并且骑兵系的“旗指物”和足轻系的“阵太鼓”的研究适性变成了S级。对于喜欢用骑兵和步兵MF的玩家来说，这可是晴天霹雳。在PC版中前期骑兵足轻横行的时代已经过去了。另外对于铁炮和弓，这类抛射武器降低了30%的研究费用。这样便将各种兵种能力平衡，让玩家更大程度上感受到宏观调控的乐趣，体现出各类兵种的特色。

不仅在技术上，同时在领地上也有不小的改变，





领地的布局改变也相当之大。比如德川的"冈崎城"由PC版中的10/10，增加为11/11，可以多造一建筑，其魅力就上升不少。有增加也有被削弱，春日山的总建数虽然没有被下调，但小建筑的数目明显下降,意味着在PC版里横行的上杉将要受到不小的限制。将各个大名的实力调整，更体现出战国的时代色彩。

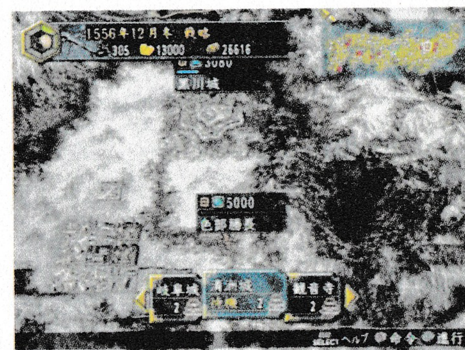
当然还有将领的能力也有比较大的调整。在PC版里上杉家初期就有3个S级的马系武将，而相对的同以骑兵著称的武田竟然只有1个S级马系（这个意味着武田在很长时间里无法开发S级的马系科技，而上杉可以轻松开发，也就是为什么PC版里上杉比较强的原因），在PS2版里面，武田家的将领能力被上调，上杉的能力被削弱。一定程度上平衡了游戏里一家独大的可能性。不过水军的设定则让玩家比较头疼，想迅速发展水军科技就要招募到那些水军S级别的高级水军将领，但这些将领的政治却大多低的离谱，通常是研究一项高级技术动不动就要搞上几年，这样将水军技术全部开发则需要漫长的岁月。为了弥补政治方面的不足，厂商特意设定了各种提高技能级别的家宝，玩家可以利用这些家宝提高那些政治较高将领的水军等特技级别，这样便可以大大缩短了科技研究的时间。此外姬的设定不但可以迅速将部下的忠诚度大幅提高，还可以补足这些武将的技能不足。这些小地方的设定为节约了玩家的宝贵时间，可以让玩家在很短时间内享受到完整的游戏。

当然更重要的是兵种相克以及被动技能发动作用越来越明显。比如科技“马铠：骑马系所受足轻战法攻击损害减半”在PC版里作用并不是那么明显，而在PS2版里，不光从数字，从视觉感官上也能切实的感受到技能的发动。这种变化同时也平衡以及拉开了兵种间实力的差异，一举改变了PC版中铁炮攻击不如骑兵，拆房子不如步兵的局面。铁炮的战法发动的时候不仅对骑兵带来巨大的伤害（特别是对骑兵）并且附带着少量的斗志扣除。应该说很好的反映出了在当时铁炮的威力和性能。而弓的极高的致伤率魅力绝对不输于铁炮。在前期是铁炮的优秀替代物。

游戏不光提供了这些平衡性的改变，并且增加了历代只有在PK版（或者叫威力加强版）中才有的武将编辑模式以及数量众多的隐藏武将。这着实让我们这群光荣FANS瞠目结舌：“莫非光荣不想赚钱了吗？！”同时在10代PK版里大受好评的历史任务模式在革新里也重新回归（在游戏里是“挑战模式”）。从简单的任务到最终的任务，每个任务恰到好处的难度绝对是会让你大呼过瘾，并且高回报的奖励也是令人满意。这样的改进更让玩家不得不感叹光荣的变化，更看到了厂商的诚意。

显然，看到此处这文章更像是一篇宣传广告，不太像是批评。

近闻光荣受批评颇多，从三国无双4猛将传没有5级武器，到最近的三国11不断的BUG。实在是一家极负盛名的厂商不该有的行为。不过这其实也许只是因为市场上有太多骗钱游戏，而玩家从接受一款游戏开始便戴着有色眼镜看人，忽视了厂商的诚意和制作意图。另一方面，我们可以看见光荣在游戏上不断创新务实的态度：战国无双2的优点颇多,从系统人物等很厚道；PS2版的革新系统大调整；三国11水墨风格以及PC版上中文配音（不知道PS2版上会不会有中文配音）。这些我们都不应该去否定KOEI在游戏上给玩家带来的一切。在时下快餐游戏横行的年代里,革新PS2版作为一款有分量的游戏确实让我这等FANS感动了一回。也让我们了解到，其实光荣也有它可爱的一面。而光荣公司不但制作了革新，自身也在不断革新，相信光荣FANS的队伍一定会逐渐壮大……



信长上级开篇轻松取胜

选择桶狭间合战剧本时，先利用同盟道三家合兵攻略六角家，清洲城内只需要留下几千兵马，便可利用城防阻挡住今川大军，保险起见可以建造几座铁炮橹协助防御。



『最终幻想XII』座谈会

好啦，手捧杂志的诸位看官，座谈会现在就要开始了。

至于为什么要开这个座谈会……算起来，SQUARE・ENIX公司“六年磨一剑”的大作《最终幻想XII（Final FintasyXII，以下简称FF12）》从3月16日发售至今差不多三个月了，喜欢《FF》系列的玩家们大概都已经对这款游戏有一个大致的了解了吧。就如同大家已经听到的声音一样，《FF12》是一部在各方面都存在很多争议的作品。在作为一款精良的RPG大作受到广泛关注的同时，这款游戏和以往《FF》系列作品相比存在的各种差异成为了玩家们热烈讨论的对象。应该说，《FF12》中存在的“与众不同”的确非常多。从基本系统的构造，到人物剧情的刻画，都带有一些在《FF10》以前的传统《FF》RPG中看不到的东西。这些新感觉究竟是好是坏，各方意见不一。

实际上，即使在我们这个小小的编辑部里，“《FF12》应当如何评价”这个问题也同样无法获得一致的意见。攻略两个月前就已经写完了，游戏要素的研究资料也铺满了桌子，可几位仍玩着《FF12》的编辑们依然在一些基本层面的评价问题上吵得不可开交。称赞有加者有之，出言讨伐者亦有之。想来如此大作，自当在玩过之后细细品评，然而单凭几篇简短的评论，实在概括不了大家对《FF12》这样一部特殊游戏的观点。于是乎，几位和《FF12》孽缘较深(负责写攻略）的编辑坐在一起，准备尽情“畅谈”一番。

回想起来，在SQUARE・ENIX这忙碌的六年中诞生出来的《FF》系列作品，似乎总在玩家们之间引起各种各样的新话题。“剑走偏锋”的《最终幻想X-2（FF10-2）》，“性情大变”的《最终幻想战略版ADVANCE（FFTA）》，“另辟河山”的《最终幻想XI（FF11）》，每一次都造成了长时间的讨论。不过，比起这几部作品来，《FF12》造成话题的形式还是有一些不同。《FF12》无论在游戏整体结构还是在剧本构建方向上，都是很传统的大型RPG，但传统的“面貌”中却加进了很多创新……或者应该说另类的东西，使这部作品的感觉变得非常特殊，“各持己见”的原因也就由此而来。说实在的，就这部作品的内容展开讨论，无论是系统、任务还是剧情，都有一种会引发大战的感觉……

不管怎样，热茶上桌了，板子也准备好了，闲话休题，正传开场。

座谈会参加者

●岚枫

《掌机迷》杂志的攻略专业户，《FF》系列的超级追随者，本次座谈会的主讲人。对系列中每一部作品了如指掌,尤其喜欢北濑佳范担任制作人的《FF10》。是个听说《FF13》将重新由北濑班子进行制作时，立时摆出一副欣喜若狂表情的危险人物。

●蓍子

喜欢啃游戏剧情，对每一处细节都要评头品足，骨子里却是个连一部《FF》都没好好玩过的超级伪非。对一切游戏都抱持“理解万岁”的看法，很少说批判的话。本人以为这种态度可以左右逢源，实际上经常因为立场不坚定而被别人嗤之以鼻。

●谜之编辑

编辑部中某铁杆RPG爱好者，玩过《FF12》后扬言“这部作品一定会产生很大争议，无论夸还是批最后都得挨读者的骂”，因此拒绝把自己的名号公之于众。对《FF》系列有很深的“造诣”，经常拿出一些稀奇古怪的观点来发表长篇大论。

关于《FF12》的整体印象

岚枫高论：

说实话，在《FF12》发售之前，我就已经有了一些觉悟。作为《FF》系列的“死忠”，虽然对于系列的最新作有着强烈的企盼，但我确实觉得这次有些不同寻常。从游戏发售之前获取的情报中我就已经有了一丝不安，而这种不安一直伴随着我直到游戏真正的发售。虽然这之间也有过“应该相信《FF》”之类的想法。但实际的结果却真的与我之前的预想不谋而合。不得不说,这一次的《FF》实在是另类得有些过头，松野制作人的个性实在是太强了，这种个性的融入使《FF12》成了系列作品中最受争议的一作。

在《FF12》制作的整个过程中，S・E的内部到底出现了怎样的变故现在已经没法再详细地了解到了。不过从本作不断延期的信号中，我们可以得出一个“制作中困难重重”的大众解释。至少我觉得，每个完成本作的玩家在面对结局画面时都会有一种很迷茫的感觉。游戏中应该“补完”的东西似乎比以往的系列作品更多一些，设定上的矛盾比比皆是，甚至与游戏发布初期的资料设定相比也有着不小的差距。

■**蓍子**：……岚枫是这样说的。你怎么看?

■**谜之编辑**：他玩深沉的毛病一点没改，不过说《FF12》“不同寻常”倒是真的。一个游戏在六年以前宣布制作，在今年才发售，这本身就已经非常古怪了。虽然一个游戏做上几年在业界里也不算新鲜，但这样的长线游戏基本不会一上来就把招牌捅出去,让人平白等上这么多年。

■**蓍子**：从上期《游戏批评》刊登的《FF12》制作年表中可以看出，2000年时，还没和ENIX合并的SQUARE公司很烦恼《FF》是不是该向网络化方向发展。当时他们的Play Online Viewer还没制作完成,在家用主机上发展网游的趋势又不明朗，把《FF》这种知名品牌赌出去是否值得是个很难回答的问题,因此他们才会一口气公布了从9到11的三部制作计划。2001年初，由于已经基本确定《FF11》是网游,后面需要一款传统的单机游戏来“镇住”招牌，于是他们才紧接着又公开了《FF12》的项目。

■**谜之编辑**：不过，虽说是“传统的单机游戏”，但是“让《FF12》体现出全新的感觉”却是从那时候就确定了的，包括使用类似网游的即时战斗系统。而且,这并不是松野泰己一个人的主意，坂口博信和田中弘道这些“老大”们当时都认可了这种制作方针。

■**蓍子**：然后就是长达六年的制作。很显然，由于制作摊子铺得太大，SQUARE在前两年始终没有腾出精力来集中制作《FF12》，一直等到2003年4月和ENIX合并之后，《FF12》的开发才总算渐渐走上正轨。

■**谜之编辑**：可是在之后的两年里，S・E的人事变动有些过于激烈了。好几位重要制作人员全都“离职单干”,《FF12》庞大的制作组中大部分技术人员都是新招的。这样的制作体制，作品中出现不协调感也是在所难免的。由于各部分制作整合不利而“全面返工”成了《FF12》大幅延期的主要原因。

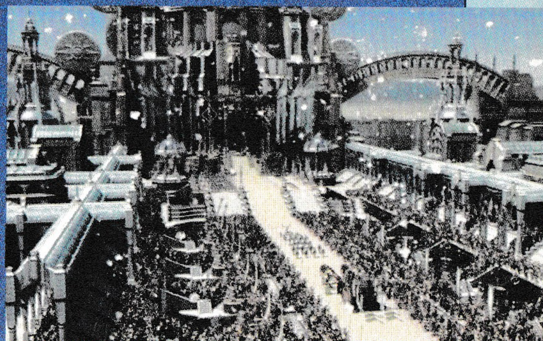
■**蓍子**：看来是了。游戏中很多地方都留有衔接不够周密的痕迹，这也是赶工和反复修改的结果。

■**岚枫**：……我说，你们两个是不是忘了谁啊?

关于《FF12》的表现形式

岚枫高论：

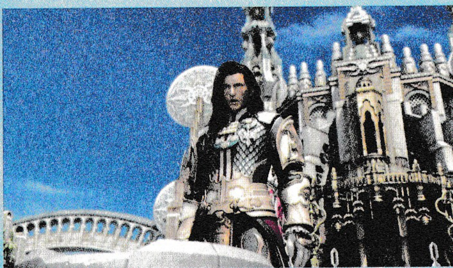
可以肯定的是，这一次的《FF12》给玩家的第一感觉还是非常不错的。尤其是在画面的表现上,更是发挥出了PS2的极限机能。PS2版《FF11》的画面水平与五年前发售的《FF10》基本持平，但那一作是MMORPG，而且是多机型游戏，在表现方面不可一概而论，但本作中，无论是人物的3D建模还是贴图的质感都是《FF10》所无法比拟的。为了体验这种差异，我又特意重新尝试了一下《FF10》，巨大的差异的确很难让人相信这是同一台主机上的作品。说起来，这似乎也验证了



那句“PS2主机机能无限！”的名言。

从细节上来说，虽然《FF10》和《FF12》两部作品中都采用了同一人物多种建模的技术（《FF10》中每个人物有三种3D建模），但不同水准的建模之间的差异还是非常大的。在《FF10》中，即使是应用在近景过场情节中的最高水准人物建模,仍然比游戏中的CG动画差得很远。当年SONY一再鼓吹“情感芯片”，但在《FF10》的人物表情和动作面前，这种机能水平显然还没有很好地表达出来。不过，制作素质极高的CG动画在一定程度上弥补了《FF10》即时画面的不足，恰到好处的CG插入对游戏情节的渲染起了很大的作用。即使用现在的眼光来看，当年《FF10》的CG水准也是很难有游戏能够超越的。虽说PS2初期时厂商对机能的不了解才导致了《FF10》的即时画面“先天不足”，但由于具有出色的剧本设定和电影化的运镜手法，这部作品的表现还是给了玩家很大的震撼。至少在当时，没有人会埋怨《FF10》画面上的不足，这可以说就是一种成功。

反观《FF12》的即时画面，不得不感叹技术上的进步与制作者的精雕细琢。无论是人物建模本身，还是过场动画中的人物的动作与表情，都可以用无可挑剔来形容，以现有的PS2机能能有这样的表现实属不易。高质量的细节修饰说明了厂商制作时的用心与大手笔，这样的画面表现也只有可能出现在《FF》系列中。夸张点说，在某些场景中甚至让人很难区分出CG与即时过场动画。不过，游戏画面的表现往往与其人物个性以及剧情设定有着直接的关系，虽然本作的画面的确比较养眼，但很多玩家在进行游戏时却全是沉闷与无趣。与《FF10》中跌宕起伏的情节相比，《FF12》的过场中少有兴奋点，一味大道理的讲演让人昏昏入睡。我觉得，FF系列在PS时代就打造出来高素质CG动画，随着主机机能的强化而渐渐被淡化,到了《FF12》中，甚至给人一种可有可无的感觉。即时画面的水准不断提高是一个客观因素，但实际上在《FF12》中多段CG动画中，除了气势磅礴的开篇动画外，鲜有能够给人留下印象深刻的片断。相比之下，在《FF10》例如“异界送”、“结局中即将消失的泰达从后面抱住尤娜”这样的经典段子可以留给玩家长久的记忆和回味的余地。从这个角度上看《FF12》在画面的表现上未必强于《FF10》，无法留给玩家难以磨灭的记忆，这本身就说明了许多问题。



■**谜之编辑**：我说，我们今天让你来评《FF10》还是《FF12》？

■**岚枫**：没有比较哪来的判断？从当年的眼光来看，《FF10》的表现力就是感觉很棒，而从现在的眼光来看，《FF12》的高质量画面就是没有很好地被加以利用。我在陈述我的观点而已。

■**著子**：好啦，这一节说的是画面本身，情节品没品出味道来一会儿再说。《FF12》的画面非常具有震撼力，这个是不争的事实呢。

■**岚枫**：这个倒是。连网上对《FF12》骂得很凶的那些人到最后都不忘了找补一句“不过这一作的画面可以得满分”。

■**谜之编辑**：即时演算画面确实惊人。人物能够通过眉毛嘴唇的细微动作表现出非常细致的感情，逼真程度确实是PS2上其它游戏所难以比拟的。

■**著子**：不过说起来，当初《FF12》立项时曾经把“牺牲画面”当成了《FF12》的制作思路，现在想起来还真的很有意思呢。

■**谜之编辑**：那是因为制作班子原来准备将大部分力量放在系统上，想创造出“全新的感觉”，自然要在系统创新上留下比较大的机能空间。那时候“即时战斗”的技术还不成熟，需要占用大量系统资源，于是分配给图像的空间就比较少了。可是后来制作状况几经周折，图像部分在整合的过程中逐步占据了重要的位置。最终，《FF12》的图像制作组规模达到了百人以上，画面也成了这部作品宣传的主要方向之一。

■**岚枫**：从这部作品的总体评价来看，最后把制作重点放在画面质量上还算是个明智的决定。

■**谜之编辑**：的确有很多《FF》系列的老玩家指责这一作的剧情和系统……保留了画面这个亮点确实是蛮关键的。大体上，日本《FAMI通》杂志给这款作品评了满分，“画面表现力超群”是其中很重要的因素。

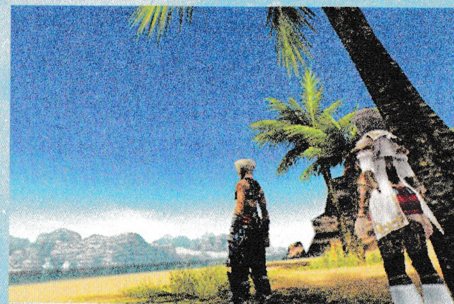
关于《FF12》的音乐

岚枫高论：

说起《FF》的音乐，系列中每一作的水准其实都非常高。当年SFC时代虽然没有语音和人声，但众多经典的BGM对于游戏情节的渲染起到了相当大的作用。我一直以来比较欣赏植松伸夫的作品，这也可能是因为一直听他的曲子，而不习惯别人在《FF》中插手吧。这一作绝大部分BGM制作都换成了崎元仁，结果游戏中真正能够感染我的也就只有植松大师唯一谱写的主题歌了。虽然这样说可能带入了过于浓重的个人感情色彩，不过实话实说，其它BGM实在很难给我留下深刻的印象。这不是说曲子不好听，只是我觉得那些曲子的旋律有点难，不太容易记忆，也不方便玩家跟着哼唱。当然，我对于韵律这方面半懂不懂，水平属于外行，想法只能粗略表达。只不过我想，历来被称为“大众化RPG”的《FF》系列中如果音乐到了“曲高和寡”的程度，那确实说不上是成功。

另外让我感到比较奇怪的是这次主题歌的名字，《Kiss Me Goodbye》与游戏的主题找不到任何直接的关系，这是件很不寻常的事情。就以往的经验来看，《FF》系列的主题曲或是主题歌都会与游戏的主题有着直接的关系。而这一次却让人有些找不到头绪，游戏中唯一出现的一次“Kiss”镜头是在游戏开篇时拉斯拉王子与女主角阿西亚的婚礼上，这如果还能勉强解释的话，那么“Goodbye”的对象又是谁呢？难道是阿西亚与她的过去再见？实在是想不清楚。这首歌就我来看更像是情人间的一种感情的表达，而实际上在本作中“爱情”的元素实在是少得可怜，从这个角度看，游戏的剧情似乎在制作途中有着相当大的改动。

■**谜之编辑**：这是哪个家伙的胡言乱语？我就非常喜欢《FF12》的BGM。崎元先生的音乐设计



非常经典，特别是战斗场景中的背景音乐，具有非常鲜明的跃动感，和本作的即时型战斗配合得很好。

■**著子**：你也不必过于认真去听岚枫的“高论”，主要是他对于这一作的剧情怨念实在太深了。老实说，我也很喜欢崎元的作品。从当年的《放浪冒险谭》时代起，他的音乐就一直很适合表现恢宏的场面。这一作中战争规模的大场面很多，那些地方的配乐确实很好听。不过……《Kiss Me Goodbye》也很棒。本作的场面CG中很多地方套用了电影手法，分镜和配乐都是，虽然《FF12》并不算是一部电影气质的游戏，但有些场面加上电影化的配乐和音效后确实很有气势。

■**谜之编辑**：说起来，《FF12》的音乐制作中途曾经出现了很多麻烦呢。

■**著子**：好像是……刚开始《FF12》的音乐制作确实是由植松负责的，但是进度却非常缓慢。2003年7月，崎元从中途参加了音乐制作，之后制作组内似乎在曲风问题上出现过不一样的意见。2004年11月植松离开S・E自己成立了Smile Please，其中的始末原由不好说，但对《FF12》的音乐制作造成了影响是肯定的。

■**谜之编辑**：其实说到最后，《FF12》的音乐还是“有人喜欢，有人不喜欢”而已。

■**著子**：游戏中的音乐大抵如此嘛。

■**岚枫**：我说你们两个也让我说一句话好不好……

关于《FF12》的系统

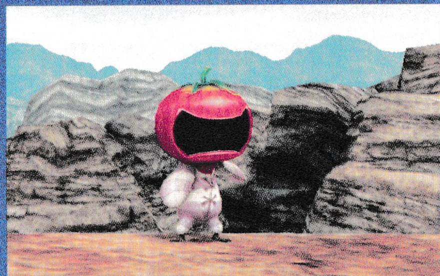
岚枫高论：

这一次系统上的重大改变是空前的，估计也是绝后的。其实从PS时代开始，FF系列作品每一作系统之间的变化都是非常大的，而且每一作的核心系统都颇有研究的价值。然而，当初第一次试玩《FF12》的试玩版时我就感觉这次的作品不对劲,似乎“创新”得有些过头了。创新本身并不是坏事，抛弃传统的踩地雷式战斗对于一些玩家

来说的确是好事。模仿网游的战斗模式虽然算不上是什么革新，但就家用机RPG来说也是一次崭新的尝试。但厂商是真的有用心去做这个系统的吗？

游戏初期时感觉这次的战斗系统的确是比较新颖，再加上体贴的“作战指示”系统，可以使玩家轻松的完成战斗。但到了游戏的后期，许多不严谨的地方就非常明显暴露了出来，传统《FF》作品中那种“精打细算”的打法在本作很难实现。如果这些还能够以一个“创新”来含糊解释的话，系列中两大招牌系统“必杀技”和“召唤兽”到了本作完全沦为鸡肋的事可就有点说不过去了。仅凭这一点就可以断言，本作的战斗系统是非常失败的。所谓的“密斯特技”其实就是FF系列传统的必杀技设定，在《FF7》《FF8》和《FF10》中都是对付强敌的核心武器，系统和隐藏要素上也多是围绕着必杀技来展开，至少在平衡性上来说是无可挑剔的，玩家在那些作品中能够很清楚地感受到，厂商制作这些系统时非常用心。而在本作中，“密斯特技”似乎更像是一个临时加进去的战斗要素。就好像开发半路上突然说“FF系统应该有这个东西，那么我们就随便加一个吧。”一样。结果大家都看到了，初期时依靠“密斯特技”如果运气好的话可以秒杀许多BOSS,到了后期却变成没人用的废技，这主要是因为使出来不仅打不掉敌人多少HP，还要耗光所有己方角色的MP。更要命的是，MP回复药在本作中是非常稀少珍贵的，魔法系职业的角色没了MP就等于变成了活靶子，这样的设定有多少人愿意去尝试？“召唤兽”系统就更让人哭笑不得了，将历代的经典召唤兽统统抛弃掉不说，战斗模式和实际能力使召唤兽完全变成了可有可无的要素。全新加入的十三个召唤兽并没有留给玩家太多的印象。基本上，即使收集来也是一些缺乏实际作用的“花瓶”，这样严重缺乏平衡性的设定又怎么能够让广大的《FF》FANS们感到满意呢？

至于“技能认定盘”，这本来是被玩家寄予厚望的核心系统，但实际上游戏玩到后期时，很多玩家发现这个系统设定是非常影响角色职业特性的。虽然本作的使用角色之间在初期有一些先天的属性差异，但实际上只要玩家愿意并且有足够的时间。每名角色都可以培养成拥有同一种战斗模式的职业，甚至像Penelo这样的小LOLI都可



以拿着骑士单手剑，身穿一身重铠甲作为一名肉搏型职业冲在战斗的最前方。这对于一向非常突出职业之间区别与作用的《FF》系列来说的确是有点不自然。玩家虽然可以自己去刻意去突出角色的职业特色，但这种“自我满足”式的系统设定实在是让人有点玩不下去的冲动。相比《FF10》中经典的晶球盘系统，本作无论是平衡性还是耐玩程度都差了许多。

最后还想再提一下在本作中出现的支线任务——“莫布讨伐系统”，这个系统是最能说明本作是一款“单机版网游”的证据。这样的讨伐任务虽然增加了游戏可玩性，但实际上细品下来不过是系列作品中隐藏BOSS的另一种玩法罢了,单一的触发条件再加上单调的BOSS打法。玩到中盘就会使玩家失去兴趣。如果说在一款网游中这样的设定还算是中规中距，那么在家用机游戏还是FF中这已经算是一种败笔了。

■蓍子： 你这种说法，我们怎么向喜欢这一作的玩家们交待……



■谜之编辑： 没关系，读者们拍砖也是拍他。

■岚枫： 你……

■蓍子： 那么……坦率地说，你觉得《FF12》的战斗系统怎么样？

■谜之编辑： 岚枫说的那些问题都是真的，但我还是要说，这一作的战斗系统很好玩。在地图上直接进行的即时战斗具有相当高的冒险性，走的是一种感官上非常畅快的路线。

■蓍子： 我自己玩《FF12》系统玩得不深，但我和几个老玩家仔细聊过。他们对《FF12》系统感到不满的主要原因有那么几个，其中最主要的一个就是历代作品中“不练级也能通关”的系统平衡性没了。

■谜之编辑： 这个的确是。岚枫提到的几个主系统“技能认定盘”“密斯特技”和“召唤兽”之间的相互啮合有些松散，战斗方式间“好用”与“不好用”的差别过于明显。想顺利通关，无论谁都得老老实实地练级，“照方抓药”地发展那几个强力技能，想玩出独特的成就感来比较困难，这确实令很多老玩家难以忍受。

■蓍子： 那你为什么会觉得好玩呢？

■谜之编辑： 我想和个人的习惯有关……我玩RPG是练级狂型。这次我玩《FF12》玩得很基本，打不过去的时候就老老实实地攒经验点，当我玩到“绝海之塔”和西德战斗的时候，一开始只有39级左右，结果没打过去。于是我跑回了港町，一边练级一边收集装备，并集中装备提升基础数值的技能。中间花了大概五个小时……主力角色的HP从1500提升到将近3000，差不多翻了倍，中坚装备也基本置备齐全了，然后就顺利通过了剧情。那时候我还是很有成就感的。

■蓍子： 我不太明白……这好像也不是什么独特的乐趣吧？以往的《FF》不也一样可以练级玩吗？

■谜之编辑： 我想那些喜欢慢慢练级的人大概会比较喜欢这次的系统的，因为这是本作中提升实力最有效的方法。正因为以往的《FF》可以凭借技巧迅速通关，所以那些专心练级的人反倒没了乐趣，而这一作中基础实力就是一切，只要级别够，想要“密斯特技”和“召唤兽”都随你便。

■岚枫： 去，你还是不是《FF》的玩家……这也能算系统的亮点？

■谜之编辑： 呵呵，我可没有为《FF12》鼓吹的想法。这部作品的系统设计真的有很多毛病，我想说的只是，现在对这部作品批判的声音有点太多了。其实，《FF12》的系统远远没到没法玩下去的地步。日本网站上有一个很有意思的现象，那就是玩过《FF11》的玩家对这一作的系统普遍没有什么意见。因为大体上，熟悉了网游的玩家对于“只能慢慢提升实力”“战斗方式间存在实力差异”以“武器道具掉落几率”这些令传统《FF》迷发火的地方已经习以为常了。

■岚枫： 可是《FF12》又不是网游……

■谜之编辑： 没错，这就是《FF12》系统上的矛盾之处。S·E很想把网游战斗系统的动作感和自由性体现到单机版《FF》中，创造出崭新的游戏架构，可是，对于这部制作拖了六年的作品来说，包袱实在显得有点太沉重了。“必杀”和“召唤兽”这些经典要素想去去不得，加进去就会像现在这样显得很生硬。很多评论都说，《FF12》在系统的很多方面都只是一种尝试。看看这次E3上放出的《FF13》影像，战斗依然是即时型的。利用具有动作感的战斗系统加强游戏表现力是画面超群的《FF》系列发展的必然方向，只是在制作《FF12》时，这种创新还显得有心无力罢了。

■岚枫： 算了，我还是期待北濑大师担纲的《FF13》好了……



关于《FF12》的剧情

■岚枫： ……

■谜之编辑： 他怎么没词儿了？

■蓍子： 关于这一作的剧情，他已经气得说不出话来了。

■谜之编辑： 嗯……这次的剧本的确“离经叛道”了一点，对《FF12》剧情和人物抱有疑问的玩家确实不少呢。不过这下子没有论题了，怎么办？

■蓍子： 我们来讨论讨论游戏中的角色性格好了。

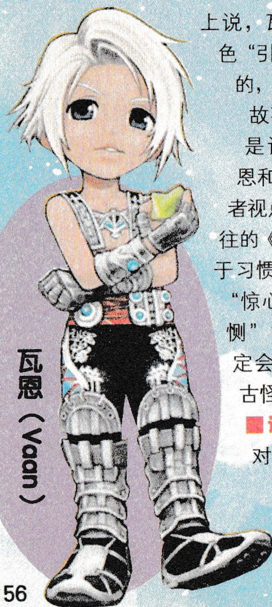
■谜之编辑： 好吧，这一作中的角色需要仔细研究的确实不少。先说瓦恩和帕奈罗，他们俩真的是主角吗？总感觉有点……

■蓍子： 存在感不足，确实是。瓦恩既不是“背负着宿命的英雄”，也不是“在平凡中闪烁出光芒的贤才”，从始至终，他都是一个极其普通的人，他有着“兄长这个唯一的亲人在战争中死去”的痛苦回忆，也有着“想当空贼”的小小理想，但放到大的战争背景设定之中，他的一切都显得十分平凡。对帝国的怨恨也好，对哥哥的思念也好，对飞空艇的向往也好，他完全是以一个普通少年的意气用事和对理想的向往而走入了主角集团之中，而且一直到最后，他的身上也没有出现戏剧性的角色转变，一直都是一个普通人。帕奈罗也是一样，只不过，和

瓦恩那种“主动投身”的性质不同，帕奈罗在很大程度上是被“卷”进剧情里去的。先是从小一起长大的瓦恩因为鲁莽行动而被捕，然后又是自己被追逐巴尔弗雷亚的巴迦莫南掳走。在一系列被迫“冒险”与得知众人的真正目的后，帕奈罗才决心追随瓦恩。

■**谜之编辑**：这种角色的存在意义是什么?

■**蓍子**：从剧本的意图来看，这两个角色是“宏大世界观中的切入点”。战争究竟给人们带来了什么，普通人在过于巨大的阴谋与力量前能做些什么，《FF12》力图用瓦恩和帕奈罗这两个角色来说明。瓦恩在本质上和故事的核心“复国”与“破魔石”并没有联系，但是他通过一个普通人的行动，让玩家们的视线不时落回普通的冒险经历之中，起着线索人物的作用。由于想得到飞空艇而遇到了巴尔弗雷亚、芙兰和阿西亚，由于想逃脱牢狱而碰到了巴修，由于想救帕奈罗而来到空中都市，并成为一行人卷入战争的直接事件起源。同时，帕奈罗也在被掳走之后意外接触了善良的帝国小王子拉沙，在感受到了孤独的同时也看到了一个新奇而陌生的世界。一方面，她不愿再“只身一人”，另一方面，也因为一个平凡女孩对新鲜世界的小小憧憬，才最终做出了“不再离开瓦恩和大家”的决定。在游戏后期，由于瓦恩和阿西亚共同面临“是否该用破魔石之力为逝者复仇”的疑惑，二人之间才产生了对“如何看待过去的幻影”这一问题的交流，并在绝海之塔面对加布拉斯这个二人共同的仇人时终于产生了一致的信念。从这个意义上说，瓦恩和帕奈罗这两个角色“引导剧情”的作用是确实的，只不过，他们的确不是故事矛盾的核心。也就是说，《FF12》中的瓦恩和帕奈罗是那种“第三者视点”型的主角，这在以往的《FF》中是没有的。对于习惯于期待主角身上出现“惊心动魄”或者“缠绵悱恻”故事的玩家来说，肯定会觉得这样的角色有些古怪。



■**谜之编辑**：其实，我对于这两个角色的感觉还好，“凡人眼中的世界”的确表达出了一种意境。在巴哈姆特号上进行决战之前，众人用轻松的口吻相互激励，此时瓦恩最后说的那句“既然一起来了，就一起去吧”还是很有感觉的。一个再普通不过的人亲眼看到，并亲手改变了世界，而这并不是因为什么命运，而是因为自己的选择，这的确很有意思。那么，巴尔弗雷亚、芙兰和巴修呢?

■**蓍子**：巴尔弗雷亚算是《FF12》里最出彩的角色之一。总把“我是故事的主人公”挂在嘴边的他实际上有着“从迷恋于破魔石而变得不正常的父亲身边逃走”的阴影，由于一直否认自己的逃避，才不知不觉变成了喜欢表现的行动派性格,由于在旅途中和众人发生了思念的交错，巴尔弗雷亚下定了斩断过去的决心，在和父亲西德的对决中，他彻底否定西德对破魔石之力的追求而贯彻了自己的信念，但同时也因为发觉父亲实际上是在为理想而奋斗，并不是纯粹的“狂人”，而感到了一丝释然。在整个故事中，他是对迷惘解决得最彻底的人，这的确令人感觉很潇洒。芙兰在整个游戏中的戏份不多，最集中体现这个人物性格的就是埃尔托之里的那段剧情，由于情感而背叛规条，跟随巴尔弗雷亚一同出生入死，又为了尽快解除巴尔弗雷亚的心结而不惜重新踏足故里,几位主要人物中体现“羁绊”与“用情”最深的，应该就是这位维艾拉族的帅气“兔女郎”了。至于巴修，他的角色性格应该和加布拉斯合起来看。这对孪生兄弟背负着被帝国灭掉祖国的相同命运，但两人选择了不同的道路，巴修在对命运的反思中找到了自己的立场，而加布拉斯却在战乱中变得茫然无措。《FF12》的故事从加布拉斯陷害巴修作为一条线索的开始，又以这两兄弟白刃相向作为这条线索的结束。在巴修的棒喝之下，加布拉斯发现自己原来也一直在苦苦寻找守护的对象，于是他最终像巴修一样向命运挑战，在与维因的决战中为保护拉沙牺牲了性命。分别忠于达尔马斯卡和阿尔凯迪亚的巴修和加布拉斯骨子里的性格是完全相同的，只因为所选的道路不同而走向了不同的命运，这种“人心的抉择”也是《FF12》想要表达的主要思想之一。在结局中，巴修穿上了加布拉斯的审判长铠甲，这表现的是“意志与信念统一”的意象。



■**谜之编辑**：日本有评论认为《FF12》LOGO上的人物既是加布拉斯也是巴修，就是出于这种判断吧。那么……最后一个主要人物就是阿西亚了。说起来，现在玩家中“阿西亚才是《FF12》的主角”的论点比较占上风。

■**蓍子**：嗯。《FF12》剧情中的“主人公意识”不是那么明显，因此阿西亚这个贯穿于故事核心的角色似乎更显眼一点。基本上，“公主复国记”就是这部游戏的主线啊。

■**谜之编辑**：阿西亚在《FF》历代女性角色中算是性格比较特殊的一位了。说起来……

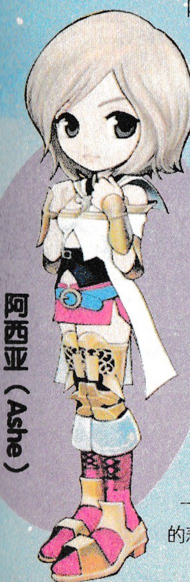
■**岚枫**：啊——！整部游戏里让我最不爽的就是她了！

■**谜之编辑**：哦，你终于复活啦。你觉得阿西亚这个角色有什么问题?

■**岚枫**：人物性格设计得太糟糕了吧！上来就是一副高高在上的派头，但实际上自己什么都做不到；明明内心深处一片矛盾，最后却又装出大彻大悟的样子；从头到尾都在想为拉斯拉复仇，却又和瓦恩和巴尔弗雷亚说不上抱持着一种什么感情。在绝海之塔上对瓦恩“含情脉脉”，在结局的时候又大喊“巴尔弗雷亚”……《FF》里实在没见过这么不像样的女主角！

■**谜之编辑**：现在是有不少人这么说，不过呢……

■**蓍子**：实际上是对这个角色的一种误读。这并不是说不喜欢阿西亚的玩家没看懂这个角色，只不过，阿西亚与以往《FF》作品中的女性角色想表达的东西相差太远了，令人有些难以接受。拒人于千里之外而内心又极度矛盾与脆弱，这种性格恰好是和阿西亚的背景设定相符合的。试想一下，一个小国的公主，成长于王室之中的纤细女子，在一夜之间同时遭受爱人殒命和国家灭亡的双重打击，其心境可想而知。而且，身为王室残存的唯一血脉，阿西亚处在无数人的目光下，想复国的臣民们都把她当成一种希望。于是,尽管承受着巨大的悲痛，阿西亚却连崩溃的机会都没有。她唯一被允许做的事，就是提起剑来,领着解放部队去“复国”。在这种状况之下，除了用“复仇”作为借口之外，她根本没有东西可以支持自己的心灵。然而，在艰难的战斗过程中，她得知了国家灭亡的真相和“破魔石”力量的可怖，于是，一个两难的选择摆在面前：如果选择“破魔石”贯彻复仇的理想，原王国的臣民们都会落入灾难的地狱，支撑自己的“大义”将轰然倒塌；如果选择消灭“破魔石”,和帝国的拉沙王子联手结束战争，“为心爱之人复仇”的唯一愿望又将永远不能实现。这样重大而绝望的选择，哪里是一个普通女孩子承受得起的呢？《FF12》想说的就是，人并没有那么坚强，这不是凭借理想主义就可以弥补的。当处于极度痛苦的境地时，混乱与彷徨才是最真实的感情。也正因此，在面对西德“你是不是很想要破魔石的力量”的诘问时，阿西亚才会几次无言以对。从这个意义上说，最后选择砍碎“天阳之茧”，消灭破魔石的阿西亚已经相当了不起了。





■**谜之编辑**：那么，关于玩家们在“感情”方面的疑问呢？

■**蓍子**：如果一定要弄明白阿西亚“喜欢谁”，那应该说，她从头到尾都仍然喜欢着已经死去的拉斯拉王子。剧情中的回忆场面明确交待出，阿西亚和拉斯拉是真心相爱的。结果拉斯拉死于无情的战火，处于极度悲痛之中，又被命运扯得四处奔波的阿西亚根本没有余力去想感情的事，没有“爱情戏”是很自然的啊。绝海之塔上阿西亚对瓦恩说的那句话不是什么“含情脉脉”。当时众人已经来到了最大的神授破魔石“天阳之茧”面前，是获得“力量”还是消灭“力量”，已经到了必须做出最后抉择的时刻。在之前的对话中，众人已经做出了“逝者的心灵只是不会再动的幻影，只有斩断过去才能看到真实”的结论，因此瓦恩才带着信任的语气对阿西亚说“你会用剑破坏茧，对吧”。然而，直到这一刻，阿西亚的心中仍然充满了犹豫，神族提出的“用破魔石为拉斯拉复仇”的念头依然挥之不去。因此，阿西亚尽管知道瓦恩的话是正论，却从内心深处想逃避这句话，因此才会低声说出了

一句“那种称呼，不要再用了”。

■谜之编辑：呵呵，也就是说……

■蓍子：嗯，那个场面实际上和“爱情”没有什么关系。那个场面之后，加布拉斯登场，在加布拉斯的追问和雷达斯对过去曾经用破魔石毁灭拉斯拉祖国感到罪恶的表白中，阿西亚才最后下定了砍碎天阳之茧的决心。这和前面的话是相呼应的。

■谜之编辑：那么，结局时阿西亚喊巴尔弗雷亚那一节呢？

■蓍子：那应该理解为一种情感的自然流露。在《FF12》的情节中，“众多平凡心灵间的相互支持”是最重要的主题之一。对于阿西亚来说，如此矛盾而痛苦的心灵在最后能够找到出路，全都有赖于旅途中同伴的相互支持。其中，具有决断力与行动力，却又与自己同样拥有被“破魔石”所捉弄的过去的巴尔弗雷亚无疑是阿西亚心中最大的支柱之一。在旅途中，巴尔弗雷亚的信念和决断减轻了阿西亚心中的很多压力，他和西德的父子之战又令阿西亚看到了“旁人同样背负着沉重的命运”，对最终获得结束战争的勇气起了很大作用。阿西亚对巴尔弗雷亚的感情是一种依赖，是无主心灵的一种寄托，和纯粹的“爱情”有着微妙的不同。其实，这种人物感情关系在各类文学作品里很常见啊。

■岚枫：……你说得头头是道，可我为什么在游戏里一点都没体会到呢？


芙兰（Fran）

■蓍子：唉，这就是最大的问题所在……实话实说，要不是做攻略的时候从头到尾译了一遍剧本，我也有很多地方看不明白。《FF12》的人物情感关系有点过于晦涩了。因为要表现出人物感情的“平凡”与“真实”，游戏中的人物没有理想化的感情流露，说的尽是一些很“深奥”的台词。如果这是一部文字形式的小说，人们可以反复咀嚼字里的含义，慢慢去理解人物。可是这是一款RPG游戏，剧情与剧情之间的间隔很长，没有人能够在漫长的迷宫战斗过程中还能记住那么多乱七八糟的伏线。

■谜之编辑：这一点我深有体会。有时候走到地图某个地方，突然就出来一段背景交代,我还没来得及反应过来就滑过去了。结果到了结局的时候，人物说出的很多话我都不知道原由。而且我觉得，这一作的人物性格也不适合做到游戏里。


巴尔弗雷亚（Balflear）

■蓍子：大体上，玩家们在玩幻想色彩的剧情型游戏时,需要看到的是能够让心里感到“痛快”的人物。无论怎么“真实”,角色都应该带有某些值得玩家崇拜的人格魅力。《FF12》中的人物性格确实很深邃，但玩家们看得很“累”。让玩游戏的人因为游戏中的角色而感到心烦，这是种本末倒置的做法。我在网上见人说过，玩家们在《FF》里需要的是“英雄”，而不是“凡人”。想看沉重的正剧，有很多优秀影视作品可以欣赏,根本不必来玩这样一款要花很长时间的游戏。

■岚枫：……哦……这个说法我可以接受，玩的时候确实有这种感觉。我早就说，如果这个故事以《放浪冒险谭2》来发售一定比现在反响好，至少玩家们会对故事风格有心理准备。

■谜之编辑：另外，《FF12》的剧情里确实有很多硬伤。

■蓍子：有一些线索半路上消失了，比如说雷克斯喜欢的“加尔巴纳之花”的含义，巴迦莫南一伙的去向。另外，身为最终BOSS的维因和主角一行人接触实在太少了，满打满算只见过阿西亚一次，这对于人物关系的说明十分不利。有人打完维因最终形态都不知道已经通了关，就是这个原因。

■谜之编辑：看来这些地方都应该“归功”于长达六年的制作呢。这么庞大的世界观经历反复调整，最终难以自圆其说也是没办法的吧。

■岚枫：我原来就觉得《FF12》在这几年中一直是S·E的一个大包袱，现在总算放了下来，也就别管那么多了……唉，还是那句话，我还是专心等《FF13》好了……

■谜之编辑、蓍子：（苦笑）哈哈哈……

后记 归根结底，这个“座谈会”只不过是小编们自己对《FF12》这款大作的个人理解，里面有很多带有个人感情色彩的发言，还请诸位看官海涵。如果诸位对这款万众瞩目的大作有什么看法，欢迎来信与我们共同探讨，小编们恭候着您的真知灼见。

作者：刑天 / KINGGAINER

FINAL FANTASY.XII 小剧场

在《FF12》的故事里

维艾拉族的FRAN无疑是一位具有神秘色彩的角色。这不仅因为她的身世，更因为令所有人都在意的年龄问题！

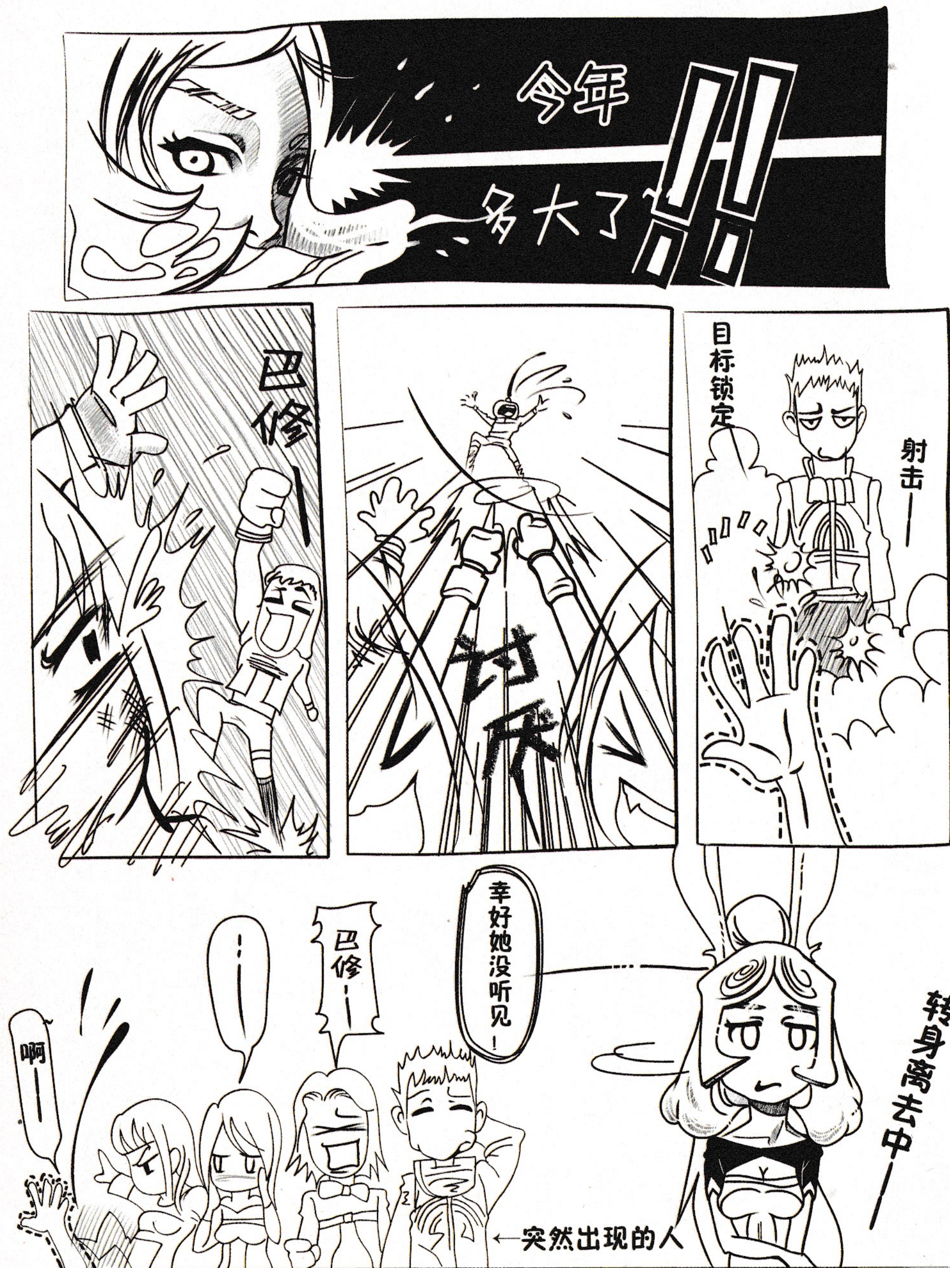
在巨大的疑问之下，少年VAAN终于不顾众人的警告，决心一问究竟！

于是……

发呆中——

FRAN姐——

请问，你今年多大了啊——？



合金装备的燃烧岁月

《合金装备》是一个创造了奇迹的名字。

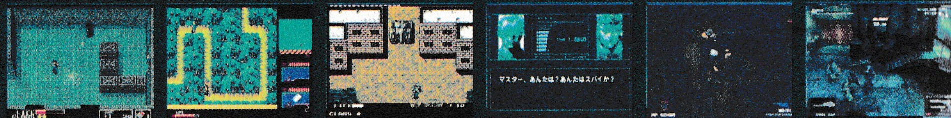
潜入、战斗、搜集情报……如同电影中超级间谍一般的行动，在这个以“再造历史”为主题的游戏中化作了一种现实。

这是一个世界观颇为严肃，操作又颇为复杂的动作游戏。然而，这个系列确实已经使很多玩家为之着迷。

在这款游戏中，人们如同欣赏着一部英雄电影，而且，电影中的英雄主角就是观众自己。

尽管存在着争议，但《合金装备》中所展现出来的历史情结，已经形成了一种闪耀着光芒的独特魅力。

“METAL GEAR”的燃烧岁月，现在仍在继续。



HISTORY of METAL GEAR

「合金装备」系列的历史

提起日本的游戏设计师，很多人都会想到KONAMI的小岛秀夫。而提起小岛秀夫，必然离不开众所周知的《合金装备（METAL GEAR）》和《合金装备·索利德（METAL GEAR SOLID）》。本专题特辑将带你彻底回顾这个具有深厚内涵的游戏系列。



用各种各样的视点回顾「合金装备」系列的历史

1987年，系列的第一作——MSX2版《合金装备》诞生在这个世界上。每当一款新作发售，这个系列的内容与质素都会得到加强，最终演化成了令无数玩家沉醉的《合金装备·索利德》系列。为了详细解说这个系列中蕴含的魅力，我们将在这里回顾整个系列游戏发售的历史。

《合金装备》系列发售的作品共有13部！

《合金装备》与《合金装备·索利德》系列迄今为止共发售了13款游戏。到2005年12月为止，这个系列在全世界的累计销量达到了1950万套。其中，最新作《合金装备·索利德3 生存》作为该系列首个实现了网络对战的游戏，给爱好者们留下了非常深刻的印象。



←可以和全世界的玩家们进行网上对战。

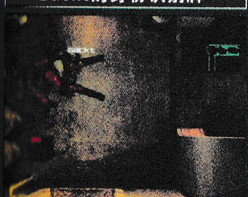
发售日	主机	作品译名	作品原名
1987年7月13日	MSX2	合金装备	METAL GEAR
1987年12月22日	FC	合金装备	METAL GEAR
1990年7月20日	MSX2	合金装备2·固体蛇	METAL GEAR2 SOLID · SNAKE
1998年9月3日	PS	合金装备·索利德	METAL GEAR SOLID
1999年6月24日	PS	合金装备·索利德 完全版	METAL GEAR SOLID INTEGRAL
2000年4月27日	GBC	合金装备·幽灵通天塔	METAL GEAR GHOST BABEL
2001年11月29日	PS2	合金装备·索利德2 自由之子	METAL GEAR SOLID2 SONS OF LIBERTY
2002年12月19日	PS2	合金装备·索利德2 真实	METAL GEAR SOLID2 SUBSTANCE
2004年3月11日	NGC	合金装备·索利德 双子蛇	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES
2004年12月12日	PSP	合金装备·幻觉	METAL GEAR ACID
2004年12月18日	PS2	合金装备·索利德3 食蛇者	METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER
2005年12月8日	PSP	合金装备·幻觉2	METAL GEAR ACID2
2005年12月22日	PS2	合金装备·索利德3 生存	METAL GEAR SOLID3 SUBSISTENCE

（注：表中不包括BEST版）

实现了各种各样的联动！

《合金装备》系列作品中有很多和游戏世界观以外要素的联动，其中最有名的要算是和音乐人Gackt的合作了。Gackt出演了《合金装备·索利德2 自由之子》电视广告，之后，Gackt在广告中佩戴的士兵身份识别牌出现在这款游戏里。

Gackt的身份识别牌



↑在游戏中可以从某个士兵身上抢到身份识别牌，牌子上刻有"Gackt"的名字。

SNAKE V.S. PIPOSARU



↑《合金装备·索利德3 食蛇者》中会出现SCE著名游戏《捉猴》中的猴子PIPOSARU。

"终极"的多边形DEMO影像！

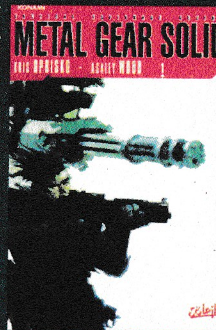
《合金装备·索利德》系列最大的特征之一就是用全多边形构成的DEMO影像。镜头设计与直到细节都处理得非常认真的画面描写使这个系列中影像质量得到了很高的评价。



↑充满了游戏设计师·小岛秀夫监督的执着的多边形DEMO。华丽的画面如今已经成为《合金装备》系列的招牌之一。

除正统续作之外，系列中还发售过很多相关商品！

日本厂商曾经发售过很多与《合金装备·索利德》相关的商品。商品中包括书籍、画册、音乐CD，广播剧CD和首办等等，种类非常丰富。当然，其它国家也发售过许多相关商品，其中最受欢迎的是漫画。除了已经在很多国家发行的传统纸质漫画以外，Play Station Portable（PSP）上还准备发售名为《合金装备·索利德 B.D.》的电子漫画。





↑在小岛秀夫监督与美国漫画界巨匠Frank Miller的对谈中透露出来的PSP电子漫画《合金装备·索利德 B.D.》。

←漫画是由曾经参与绘制过《再生侠（SPAWN）》等著名作品的Ashley Wood担纲制作的。

与史实一起回顾《合金装备》的历史

《合金装备》系列与《007》等著名电影系列相似，选择了"在近现代历史的真实年代中编织架空故事"作为背景设定的方式，很多情节都与历史上真正发生的事件相关，主要题材是第二次世界大战之后美国政府及其下属特种部队的活动。想说清《合金装备》的剧情脉络，就必须将它放到真实的历史年代中。下面的年表中收录了从二战爆发起直到当今时代为止欧美诸国发生的一些历史事件，这些事件与《合金装备》系列的背景设定有关。通过这个年表，就可以详细了解到《合金装备》系列的故事情节与真实历史间的关系。

➡NEXT PAGE

年表的阅读方法

在下面的年表中，史实前没有标注，在《合金装备》和《合金装备·索利德》系列中设定的架空情节前加有白色实心圆符号。另外，为了明确表示每款作品是以哪一段历史时代作为背景，部分架空情节前面标注了作品的名称。另外，由于Game Boy（GB）游戏《合金装备·幽灵通天塔》和PSP游戏《合金装备·幻觉》系列外传色彩较重，与历史年代关系不深，因此没有列入下面的年表之中。

※表中的FC指Family Computer，GBC指Game Boy Color，PS指Play Station，GC指Game Cube，PS2指Play Station 2。

年号	事件
1939	德军闪击波兰 ○第二次世界大战欧洲战场形成 1939年9月1日，独裁者阿道夫·希特勒率领的纳粹德国军队对波兰发动突然袭击，英国和法国对德宣战。进入1940年后，德军以闪电般的进攻速度陆续侵略西欧诸国。1940年，德意日三国军事同盟在柏林缔结。在德国开始侵略苏联之后，英国、苏联与美国结成联合国同盟军作战。
1940	意大利对英国和法国宣战 美国新泽西州的RCA研究所公开了世界上第一部电子显微镜
1941	日军偷袭珍珠港 ●美国制造原子弹的“曼哈顿计划”始动
1942	中途岛海战 ●爱梅里希博士的祖父参加曼哈顿计划 ●The Boss设立眼镜蛇部队
1943	美国国防部大楼“五角大楼”在美国弗吉尼亚州落成
1944	诺曼底登陆
1945	雅尔塔会议召开 ○雅尔塔会议 1945年2月，美国总统罗斯福、英国首相丘吉尔和苏联总书记斯大林在苏联克里木半岛的雅尔塔召开最高级首脑会议，就最后打败德国法西斯的军事行动、商定处置战败德国的基本原则、迫使日本尽快投降、安排战后世界局势等一系列政治问题展开磋商。由于意识形态和政治见解的不同，以美国为中心的资本主义阵营和以苏联为中心的社会主义阵营之间的矛盾在这次会议上加深，雅尔塔会议成为冷战时代开始的标志。 美国在日本广岛、长崎投下原子弹 日本无条件投降 第二次世界大战结束 ●爱梅里希博士的父亲出生
1947	●The Boss解散眼镜蛇部队
1951	美国在内华达州进行核试验
1952	美国国家航空航天局（NASA）设立
1954	美国在比基尼环礁进行氢弹实验

年号	事件
	○比基尼环礁氢弹实验 1954年3月1日，美国在位于太平洋马塞尔群岛一角的比基尼环礁进行了氢弹实验，日本静冈县烧津港渔船“第五福龙丸”受到了放射性沾染，23名船员罹患放射病，从该海域捕到的鱼中检测出强烈的放射能。这次事件引发了日本民间反“核害”运动的高潮。根据后来放出的资料，美国从1946年到1958年总共在比基尼环礁进行过23次核弹实验。
1957	苏联成功发射世界上第一颗人造卫星“卫星一号（Sputnik）”。 苏联成功试射洲际弹道导弹（ICBM） ○洲际弹道导弹（ICBM） 从地面上发射，且射程超过6400km的对地导弹。世界上第一种弹道导弹是德国在二战中开发的V2导弹，随着二战结束，德国的军事技术流入战胜国。美苏都在研究航天技术的同时进行了洲际弹道导弹的开发，并最终由苏联首先完成。洲际弹道导弹的基本构造与宇宙火箭相似，是一种可以搭载核弹头的战略歼灭武器。
1958	美国成功发射人造卫星“探险者（Explorer）一号”
1960	法国进行第一次核试验 美国国家安全局（NSA）的两位暗号破译人员流亡苏联
1962	美国U-2侦察机在古巴发现苏联导弹 ○古巴导弹危机 由美国U-2侦察机在古巴发现了射程达到美国本土的苏制中距离导弹而引发的政治事件。这次事件引起了世界各国对核战争的紧张情绪，美国肯尼迪总统甚至一度做好了对苏联进行全面战争的准备，但事态仅经过13天就得到了平息。古巴危机被认为是冷战时代的象征。 ●索科洛夫返回苏联
1963	美英苏签署部分核试验停止条约（PTBT） 美国肯尼迪总统遇刺
1964	●隐秘特殊部队FOX实行“模拟作战”及“食蛇者作战” ★《合金装备·索利德3 食蛇者》

KEYWORD'01 艾梅里希博士

带有科学者的细致与单纯，斯内克的得力助手

索利德·斯内克的助手“Otacon”

对于《合金装备》系列的爱好者而言，“Otacon”这个爱称恐怕比本名海伊·艾梅里希更加深入人心。Otacon原本是METAL GEAR开发组的成员，参与过“METAL GEAR REX”的开发。Otacon于《合金装备·索利德》中登场后在游戏中，一直作为相当重要的线索人物出现在续作中。在游戏里，他是一位通过无线通讯对斯内克进行支援的可靠同伴。另外，他的祖父和父亲都是化学兵器的开发人员，是个世代都与军事核研究相关的军方科学研究者世家。

→这张图片来自《合金装备·索利德2 自由之子》。本性很认真，但在和斯内克进行无线通讯时，也时时会表现出幽默的一面。



↑蓬乱的头发、眼镜和实验人员穿的白大褂是他的特征。“Otacon”这个爱称是“美国御宅族（Otaku Convention）”的缩写。



年号	事件
	●美国陆军特种部队（Green Beret）的某成员被授予“BIG BOSS”称号
1965	●美国信号情报(SIGINT)部门开始参与ARFAnet的建立工作
1968	●苏联国家安全委员会(KGB)谍报员EVA去向不明
1970	美国政府在华盛顿州西雅图市首次引入特别急救（Paramedic）制度。 ●ZERO少校解散FOX ●美国获得了所有“贤者的遗产”。美国的“贤者”们改称“爱国者”
1971	●BIG BOSS设立FOXHOUND
1972	●“恐怖之子（Enfant Terrible）”计划实施，索利德·斯内克（Solid Snake）、利奎德·斯内克（Liquid Snake）和索利达斯·斯内克（Solidus Snake）诞生
1979	两伊战争爆发
1983	美国里根总统提出SDI构想 ○SDI构想 里根总统在1983年提出的战略防卫计划构想，以苏联的洲际弹道导弹作为假想防卫对象，目的是完成在宇宙空间中对发射出的导弹进行迎击的防卫系统。这个构想被人们称为“星球大战计划”，里根的幕僚称这个构想是“梦话”。随着冷战结束，美国在这个计划中投入的大量研究费用全部化成了水泡，不过，后来布什总统提出的“新导弹防卫构想”中继承了SDI的一些思路。
1990	伊拉克入侵科威特 东西德国统一
1991	苏联解体 海湾战争爆发 ●索利德·斯内克随美国陆军特种部队潜入伊拉克西部
199X	●BIG BOSS设立OUTERHEAVEN ●索利德·斯内克编入FOXHOUND
1995	●OUTERHEAVEN抬头 ★《合金装备》 ●BIG BOSS与索利德·斯内克对峙，BIG BOSS下落不明

年号	事件
	●核搭载两足步行战车“METAL GEAR”首次被确认
199X	●独立武装要塞“崭新之地（Zanzibar Land）”出现
1999	●“崭新之地”陷落 ★《合金装备2·固体蛇》 ●BIG BOSS和索利德·斯内克对决，20世纪最强的士兵BIG BOSS死亡
2000	●索利德·斯内克从FOXHOUND离队，在阿拉斯加隐居
2001	美国同时发生多起恐怖活动 ○“9·11”事件 2001年9月11日，美国纽约州曼哈顿区的世界贸易中心双子大楼先后受到两架民航飞机的撞击，大楼起火倒塌，造成重大人员伤亡。几乎与此同时，华盛顿州的五角大楼也遭受恐怖袭击。布什总统发表打击恐怖主义的讲话。美军为逮捕恐怖活动主谋本·拉登而对阿富汗进行了轰炸，但并没有捉住本·拉登。 多国部队进驻伊拉克
2002	伊拉克战争
2004	●“影之莫塞斯（Shadow Moses）”岛占领事件发生 ★《合金装备·索利德》 ●利奎德·斯内克和索利德·斯内克对决 ●FOXHOUND解散 ●第43代大总统乔治·西亚斯离任，第44代大总统詹姆斯·强森就任
200X	●反METAL GEAR财团“博爱（Philanthropy）”创立 ●索利德·斯内克和海伊·艾梅里希博士在世界各地破坏METAL GEAR，成为国际通缉犯
2007	●原油油轮沉没事件 ★《合金装备·索利德2 自由之子》
2009	●海洋设施“巨贝（Big Shell）”占领事件发生，“自由之子”组织崛起 ●雷电与索利达斯·斯内克对决
20XX	★《合金装备·索利德4》

KEYWORD'02 THE BOSS

令BOSS心怀崇敬的真正BOSS

培养了“素体蛇”涅奇德·斯内克的女性

在《合金装备·索利德3 食蛇者》中出场，是养育该作主人公涅奇德·斯内克（Naked Snake）成长，并将战斗术的一切教授给他的重要人物。她曾是在第二次世界大战中率领自己结成的“眼镜蛇”部队将美军的战斗导向胜利的英雄，被人称作“特殊部队之母”。后来由于某种原因流亡他国，并和涅奇德·斯内克成了对立关系。在《食蛇者》中，她作为最后的敌人站在了斯内克的面前。



↑THE BOSS是涅奇德·斯内克当成师长般尊敬的人物，但由于她流亡到了苏联，二者之间变成了敌对关系。



←眼镜蛇部队的首领，同时也是涅奇德·斯内克的长官。开发了近接格斗术（CQC），并将其传授给了斯内克。

KEYWORD'03 眼镜蛇部队

系列中最强的特殊部队

全系列最强的特殊部队，在《合金装备·索利德3 食蛇者》中出场。特殊部队由“首领（THE BOSS）”“苦痛（THE PAIN）”“恐惧（THE FEAR）”“死亡（THE END）”“悲伤（THE SORROW）”“愤怒（THE FURY）”这六名成员构成，在第二次世界大战中创下了将美军导向胜利的功绩。眼镜蛇部队的成员全部身怀绝技，在战场上发挥出全部实力的时候，战斗能力甚至超越常人的想象，被敌军的士兵视作怪物一般。在游戏中，这些成员分别作为BOSS阻拦在斯内克的面前。另外，THE SORROW和THE BOSS实际上是夫妇，并育有一子。在《合金装备·索利德3》故事中的时代，THE SORROW已经死去（作为亡灵登场）。实际上，在秘鲁确实有一支特种部队叫做“眼镜蛇”，但它和游戏里的设定无关。



KEYWORD'04 BIG BOSS

曾在系列所有作品中出现的人物

“BIG BOSS”是混奇德·斯内克获得的称号，以后一直作为名称使用。在MSX2版《合金装备》《合金装备2》中，他作为最终BOSS登场，在《合金装备·索利德》《合金装备·索利德2》的剧情中也出现过他的名字。总之，他是整个《合金装备》系列中不可缺少的人物。

→在打倒THE BOSS，结束“食蛇者”作战之前，他一直使用混奇德·斯内克这个名字。



↑在THE BOSS墓前敬礼的BIG BOSS。他和后来年代中登场的“斯内克”们有着不可分割的关系。



对其它关键词一并进行解说！

●索科洛夫
在《合金装备·索利德3 食蛇者》中出场的兵器开发人员，秘密设计局“OKB-754”的局长，西足步行战车“SHAGOHOD”的开发者。

●模拟作战
以夺还被送回苏联的索科洛夫为目的的作战。

●食蛇者作战
以抹杀逃往苏联的THE BOSS为目的的作战。

●贤者的遗产
第二次世界大战时，美国等大国在背地里谋划征服世界而凑出的巨额资金，金额约1000亿美元。隐藏“遗产”的场所记录在一卷微型胶卷中。

●EVA（夏娃）
在《合金装备·索利德3 食蛇者》中出场的KGB谍报员，该作的女主人公。

●恐怖之子计划
利用BIG BOSS的基因制造克隆体的计划。在这个计划中诞生的“成品”就是索利德·斯内克、利奎德·斯内克和索利达斯·斯内克。

●赞新之地
成为《合金装备·索利德2 自由之子》舞台的武装要塞国家。

●影之莫塞斯岛占领事件
一支以“FOXHUOND”为名的部队占领了位于阿拉斯加福克斯群岛中的孤岛“影之莫塞斯”的事件。这座岛上建有一个核兵器废弃所，这支部队以此为据点，要求政府返还BIG BOSS的遗体。这座岛成为《合金装备·索利德》的舞台。

《合金装备》与《合金装备·索利德》系列全作品在这里全面介绍！

专题从这里开始将对迄今为止发售的《合金装备》与《合金装备·索利德》系列全作品，以及这些作品发售当时的时代背景进行全面的回顾与介绍。同时，对于预定发售的《合金装备·索利德4》已经公布的情报，这里也会进行概括与总结。

合金装备 METAL GEAR

机种：MSX2 发售商：KONAMI 发售日：1987年7月13日 价格：5800日元

《合金装备》的历史就是从这款游戏开始的

初代《合金装备》发售时，日本正值FC热潮的鼎盛时期。作为MSX2游戏软件而发售的《合金装备》，无疑有一点偏离时代的轨迹。但是，不被敌人发现而成功实现“潜入”，这在当时的确是一个非常新鲜的创意，这款游戏也因此顽强地成为了名作，并广为世人所知。使用无线装置进行联络，以“核”作为系列的主题，《合金装备》系列的经典要素在这第一代作品中就已经全部囊括。后来这款作品移植到了FC上，也充分说明了它受玩家欢迎的程度。《合金装备》，从一开始就已经是一款影响力超群的游戏，这款作品也从此奠定了这个著名系列最初的基础。



←主人公索利德·斯内克的形象当时还是用点阵来绘制的，令人由衷怀念起当年的游戏时代。



→利用无线通讯获得游戏进行所需的情报是《合金装备》系列游戏系统的一个经典设计。

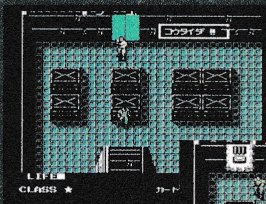


合金装备 METAL GEAR

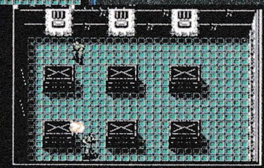
机种：FC 发售商：KONAMI 发售日：1987年12月22日 价格：5300日元

从MSX2转向FC的“移植作品”

在MSX2上获得好评的《合金装备》移植到了FC上。虽然说是“移植”，但其实并不是完全版，因为成为本作标题的巨大战车“METAL GEAR”并没有在本作中登场。除此之外，还有一些其它细节也进行了改动（与其说是改动，倒不如说是没有移植完全），因此这个FC版并没有得到MSX2版那样的高评价。但尽管如此，《合金装备》的名声在FC玩家中迅速传开仍然是一个不可否认的事实。可以说，这款FC版游戏是系列的一个过渡环节。



←尽管没有做到完全移植，但游戏内容基本上和MSX2的《合金装备》保持一致。



→MSX2版发售之后，仅仅经过5个月的短暂缓冲，这款游戏就被“移植”到了FC上。

小岛监督并没有参与FC版《合金装备》的制作！

众所周知，小岛秀夫率领团队开发出MSX2版《合金装备》，是这一经典系列的创造者。但实际上，小岛监督并没有参与FC版《合金装备》的移植。当时他只参与MSX2的软件开发，这项移植工作是交给别的团队完成的。如果小岛“亲自上阵”，说不定FC的《合金装备》能够变成另一款游戏。



合金装备2·固体蛇 METAL GEAR2 SOLID·SNAKE

机种：MSX2 发售商：KONAMI 发售日：1990年7月20日 价格：6800日元

直到如今仍被广为传颂的不朽名作

初代《合金装备》发售3年后，续篇《合金装备2·固体蛇》同样作为MSX2的软件发售。这款游戏被众多MSX2的玩家所喜爱，玩不到MSX2的玩家称它为“幻之游戏”，对它向其它机种上移植充满了期待。美国曾经发售过一款NES（北美版FC）软件《SNAKE'S REVENGE》，但这完全是另一款游戏。由于《合金装备2》原本就没有在FC上的开发和移植计划，海外就先行制作发售了这款《SNAKE'S REVENGE》，它与小岛监督没有关系。从某种意义上说，这款游戏是当年没有MSX2主机的玩家心中的一大遗憾。



←登场人物大幅增加的《合金装备2》，中BOSS战的数量也达到了初代《合金装备》的两倍以上。

→前作本应已被打倒的“BIG BOSS”再度出现，索利德·斯内克又一次与之交手。



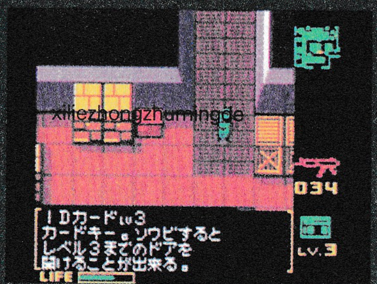
合金装备·幽灵通天塔 METAL GEAR GHOST BABEL

机种：GBC 发售商：KONAMI 发售日：2000年4月27日 价格：4500日元

在掌机上登陆的第一部《合金装备》

这款软件是在PS版《合金装备·索利德》发售之后，作为GBC软件发售的游戏作品。当年，从欧洲传来了“想看到GB上的《合金装备》”的声音，小岛监督因此下定了在GB上开发本作的决心。在这款作品制作过程中，还留下了小岛一心专注于游戏内容的制作，把游戏名字交给其他制作人员去设计的花絮。无论怎么说，具有掌机特色的《幽灵通天塔》在系列中都是一款另类的作品。

系列中著名的钥匙卡仍然健在！



←“钥匙卡”可以说是《合金装备》系列的传统之一。本作中同样有钥匙卡登场，当然，也分成各种等级。



←系列中第一款使用关卡制的作品，这种游戏形式非常符合掌机的游戏习惯。

→即使是面向掌机制作的游戏，《合金装备》的基本形式在本作中依然没有改变。

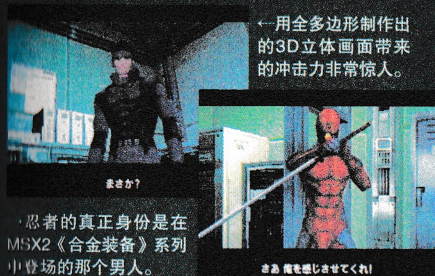


合金装备·索利德 METAL GEAR SOLID

机种：PS 发售商：KONAMI 发售日：1998年9月3日 价格：5800日元（PS one Books版1800日元）

系列中首次使用多边形绘图的作品

距离《合金装备2》发售8年，《合金装备·索利德》终于于1998年8月在PS上发售。随着制作环境的改变，本作不仅剧情得到了扩充，图像层面的真实感也大幅提升，因此在日本国内和世界市场上都取得了非凡的成绩。迄今为止，这款作品的累计销售量已经达到了750万套。



←用全多边形制作出的3D立体画面带来的冲击力非常惊人。

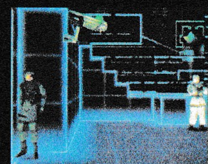
←忍者的真正身份是在MSX2《合金装备》系列中登场的那个男人。



↑←细节设计上最具冲击力的无疑是和心理螳螂（Psycho Mantis）的战斗。只要活用记忆卡和手柄，就可以……

配音版加上难度设定的《合金装备·索利德 完全版》

本篇改成了带有字幕的英语配音版，并且收录了模拟任务等追加要素的完全版《合金装备·索利德 完全版》。这款软件于1999年6月24日问世。不久，BEST版和PS one Books（廉价版）也成功发售。



←研究要素非常丰富的模拟任务模式。



合金装备·索利德2 自由之子 METAL GEAR SOLID2 SONS OF LIBERTY

机种：PS2 发售商：KONAMI 发售日：2001年11月29日 价格：6800日元（KONAMI殿堂SELECTION版1890日元）

系列中第一次两部构成&成为话题的新主人公

环境更迭为Play Station 2，图像和系统再次得到大幅进化的作品。游戏分为“TANKER篇”和“PLANT篇”，TANKER篇的主人公仍是索利德·斯内克，而PLANT篇的主人公是首次登场的雷电。雷电这个角色是小岛监督在女高中生中进行理想男主人公形象调查统计之后设计出来的，不知是否出于这个原因，这个角色在系列爱好者，特别是海外玩家中并没有获得支持。

PLANT篇的主人公“雷电”



←很多以前作品的爱好者都把这个英俊小生当成了斯内克而大吃一惊，但实际上他是新主人公雷电。



←TANKER篇的主人公索利德·斯内克在PLANT篇后期仍会登场，但不能由玩家控制。



→游戏中盘时会出现这样的古怪情节，被搞得晕头转向的玩家不在少数。

满载附加要素的《合金装备·索利德2 真实》发售

《合金装备·索利德2 真实》于2002年12月19日登场。除了英语配音和模拟任务，这款游戏还追加了特别任务等崭新的游戏要素。现在，《索利德2》和《真实》的廉价版已经在“KONAMI殿堂SELECTION”系列中发售。

任务总数达到500个！



←追加了许多能对游戏技巧进行实践的实用任务。



合金装备・索利德 双子蛇 METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

机种：GC 发售商：KONAMI 发售日：2004年3月11日 价格：7329日元

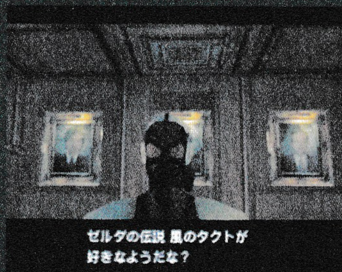
在Game Cube上重生的《合金装备》

在任天堂的台式主机上推出《合金装备》系列游戏，是自FC版《合金装备》以来从未有过的事。而且，小岛监督也是首次在任天堂主机上监督开发《合金装备》及《合金装备・索利德》系列作品。本作在PS版《合金装备・索利德》剧本的基础上进行了系统追加和多边形画面刷新，堪称这款作品的"终极"移植形态。玩家们非常熟悉的"那一幕"依然健在。

可以进行主观视点射击！



←本作中追加了悬吊和滚翻等动作，操作面上的变更点很多。特别是主观视点射击非常方便。



←↑即使硬件已经改变，"那一幕"也依然存在！记忆卡中的存储资料依然会被游戏中的角色看穿。

FC版的《合金装备》也作为追加DISK完成了"移植"！

《合金装备・索利德 双子蛇》的主机同捆豪华套装中除了刻有"FOXHOUND"标志的GC主机和本作正式的游戏软件外，还附有FC《合金装备》的复刻版。



←影像光盘和资料集也收藏在这个豪华套装中。



合金装备・索利德3 食蛇者 METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER

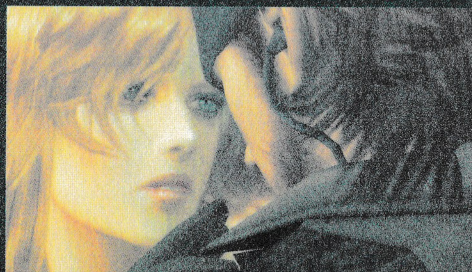
机种：PS2 发售商：KONAMI 发售日：2004年12月16日 价格：7329日元

《合金装备・索利德》系列三部作在此完结！

本作是作为《合金装备・索利德》系列三部曲的完结篇发售的。本作的舞台是"20世纪60年代的密林"，图像中的色调充满了数十年前那种凝重的战地气氛，与以前的作品迥然不同。在系统上，也追加了"治疗"和"伪装"等崭新的要素。这部作品中记述了涅奇德・斯内克（后来的BIG BOSS）和奥赛罗特（后来的"左轮"）等人年轻时的故事，对于整个系列的爱好者来说是一部感慨颇深的作品。可以说，《食蛇者》是一部与"系列完结篇"口号相符的名作。



←使用战刀和手枪实行近接格斗术（CQC）等等，本作中导入了很多崭新的动作要素。



←《合金装备・索利德》系列向来以美丽的3D画面闻名，而本作更是其中的佼佼者。

《合金装备・索利德3 生存》实现了网络对战功能！

小岛监督在很长时间以前就曾经提到过将《合金装备》网络化的愿望。而使这个愿望首次实现的作品，就是2004年年末发售的《合金装备・索利德3 生存》。本作中除《食蛇者》的完全版，还收录了MSX2版《合金装备》《合金装备2》的复刻版等很多追加要素。其中，"在系列中首次实现在线对战"算是最重要的一个变更点。它无疑将对小岛监督今后参与的游戏作品造成很大影响。



←肚子饿了的时候，需要自己去寻找森林中潜伏的动植物来充饥。战斗的真髓是野外生存！

·本作中导入了"受伤"的概念，使动作感觉更加真实。受的伤可以使用治疗系统恢复。



→设定了各种规则的在线对战。参加对战是免费的。

↑其中一项追加要素"秘密剧场"，也就是本作中3D影像的恶搞版。精彩的设计令人绝倒。

在SCE掌机PSP上登场的全新之作，另一个《合金装备》

索尼SCE于2004年12月12日发售了掌上游戏机Play Station Portable（PSP）。在这款新世代掌机登场的同时，新的《合金装备》也诞生了。在这里将对《合金装备・幻觉》系列进行一个简单的回顾。

合金装备・幻觉 METAL GEAR ACID

●机种：PSP ●发售商：KONAMI
●发售日：2004年12月12日 ●价格：5229日元

使用卡片作战的崭新《合金装备》

作为PSP首发软件而问世的《合金装备・幻觉》是在保留了登场角色和原作感觉的基础上，作为全新的《合金装备》系列而制作出来的游戏软件。相对于系列以往重视动作性的游戏方式，本作最大的特征是使用卡片来进行一切行动。游戏剧情是完全原创的，时代设定在《合金装备・索利德2》中故事之后的数年，游戏中的情节与任务是完全原创的。



←进行隐秘行动，避免被敌人发现，这个概念和系列中原有作品相同。移动也全部使用卡片来进行。

廉价版使之更加物超所值！ 2005年11月21日，"PSP the BEST"版发售，价格2100日元。

合金装备・幻觉2 METAL GEAR ACID2

●机种：PSP ●发售商：KONAMI
●发售日：2005年12月8日 ●价格：5229日元

再次得到显著进化的《幻觉》

距离《合金装备・幻觉》发售仅仅一年，作为续篇的《合金装备・幻觉2》就发售了。使用卡片行动的基本系统与前作相同，演出方面的质素大幅提升。人物表现使用了"卡通投影"等具有美国漫画风格的手法，配色也变得更加鲜艳多彩。此外，本作中还搭载了能够欣赏3D影像的机能，准备了许多并不仅仅停留在"单纯续篇"层面上的要素。



←能够使用通信模式进行对战也是本作的一大特征。操作性也进行了很大改善，游玩起来更加容易。

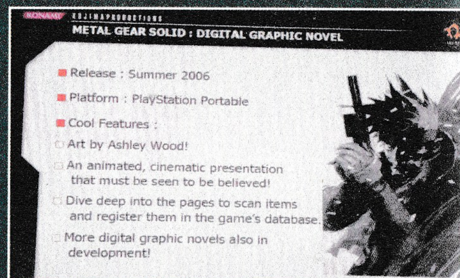
卡片种类在500种以上！ 在游戏中使用的卡片种类超过前作一倍以上，达到500多种。

合金装备·索利德 电子配图小说（Digital Graphic Novel）

●机种：PSP ●发售商：KONAMI ●2006年6月（美版） ●价格未定

前面提到过的电子漫画软件。这款作品直到现在为止只公布了少量游戏画面，但小岛监督声称它"不是简单的电子漫画"。从画面风格和使用文字作为载体的形式来推测，这款作品有些类似文字AVG式的互动游戏。





在今年的E3展上，这部电子漫画在北美的发售日定为今年6月，日本发售日未定。游戏画面基本上沿袭美式漫画的笔触，但中间会穿插线画一样的战斗场面，还会根据情境插入枪声及喊声等效果音，整体上是一部全新形式的多媒体作品。

合金装备·索利德4 爱国者之铳

●机种：PS3 ●发售商：KONAMI ●发售日未定 ●价格未定

在更高机能的次世代主机上登场的系列最新作品

将在SCE次世代机种"Play Station 3(PS3)"上发售的最新作《合金装备·索利德4 爱国者之铳》，本作将描写《合金装备·索利德2 自由之子》之后的世界中发生的故事。迄今为止出现在《合金装备·索利德》系列中的角色将在本作中悉数登场。小岛监督为本作定下的主题是"对看不见的东西的执着"。本作不仅追求画面表现的逼真，更追求将人物内心深处看不见的部分体现出来。不仅仅是"美丽的图像"，更是一个"真实的世界"，由索利德·斯内克前去挑战的，前所未有的新世界。应该说，这不仅是小岛监督个人，也是所有玩家们共同期望的游戏境界。《合金装备·索利德4》，将对这个经典系列发起更高的挑战，并为传奇的故事掀开全新的一页。

与熟悉的面孔们再次相逢，最新时代中的索利德·斯内克又回来了！



←虽然上了年纪，但斯内克仍然健在！



←斯内克的战友Otacon依然活跃在这部作品中。和斯内克一样，他也有些上了年纪。

留华虽已逝去，威风不减当年！



→在KONAMI经典游戏《SNATCHER》中登场的"METAL GEAR MARK Ⅱ"也会出现在本作中！



←与《合金装备·索利德》中登场的"METAL GEAR REX"相似的两足步行兵器。这东西究竟有多少部呢？

梅里尔、奥赛罗特……连BIG BOSS都在！系列中的角色究竟会登场多少位？



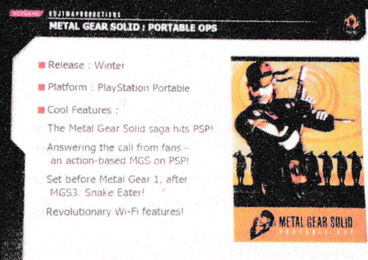
小岛监督在2005年秋天举办的"东京游戏展2005"上对《合金装备·索利德4》的部分消息进行了发表。据他透露，《合金装备·索利德》和《合金装备·索利德4 自由之子》中的角色将在这部作品中大量登场。目前已经公布出来的就是这八位，其中有些角色已经在以前作品的剧情中死亡，他们究竟会以什么形式出现在本作中呢？《合金装备·索利德》中人气颇高的忍者（GREY FOX）又会不会出现在这次的游戏里？



奥赛罗特（OCELOT） 梅里尔（MERYL） 雷电（RAIDEN） 班普（VAMP） 索利德·斯内克（SOLID SNAKE） 爱梅里希博士（OTACON） 大首领（BIG BOSS） 直美（NAOMI）

合金装备·索利德：Portable Ops

●机种：PSP ●发售商：KONAMI ●2006年7月（美版） ●价格未定



↑PSP上第一部ACT《合金装备》全新的动作体验将出现在掌机上。

在今年E3展上正式公布的，以"RETURN（回归）"为主题的游戏。小岛监督称，这款游戏是对初代《合金装备·索利德》爱好者们的"赠礼"。与PSP上原先的《合金装备ACID》系列不同，本作是一部真正的动作游戏。玩家可以在作品中体验到与历代家用主机版《合金装备》相同的动作乐趣。本作还活用了PSP的无线联机机能，实现了类似《合金装备·索利德3 生存》那样的"小组战斗"，可以和同伴组成部队一起行动，不同的PSP玩家之间可以分配角色共同作战。到截稿时为止，这个模式的具体情报目前还不明了。

这款作品的时代设定在《合金装备·索利德》之前，《合金装备·索利德3食蛇者》之后，以索利德·斯内克所属的FOX HOUND部队诞生的70年代为舞台，是围绕BIG BOSS展开的原创剧情。玩家将可以在这部作品的剧情中看到斯内克在FOX HOUND中和队友们共同作战的那段历史。



↑年轻时的左轮在本作中是索利德·斯内克的战友。



↑人气角色EVA也会在这部作品中出场。

METAL GEAR SOLID3 SUBSISTENCE

《合金装备索利德3生存》网络大赛战报

《合金装备·索利德3 生存》无疑是《合金装备》发展历史上的一次突破。这款游戏首次将系列的传统游戏方式与网络游戏要素进行了结合，实现了小岛监督一直希望完成的《合金装备》网络对战。这款游戏发售于2005年12月22日，在发售日之前的11月1日，KONAMI公司在东京举办了第一届《合金装备·索利德3 生存》网络竞技大会，确立了这款游戏官方比赛的游戏规则和运营形式。这款游戏与其网络游戏赛事得到了很多喜爱《合金装备》，也喜爱电子竞技的日本玩家的支持，反响非常强烈。本特辑将对这项网络游戏赛事的现场比赛状况进行详细介绍，将这种以家用游戏主机为载体的新型网络竞技形式展现在大家的面前。



在看比赛前，先熟悉一下游戏规则和专用术语吧！

目前，KONAMI公司与小岛PRODUCTIONS已经将《合金装备·索利德3 生存》的网络对战大会作为一项定期举办的官方活动而召开。今年2月26日，这款游戏的运营部门又一次召开了"MGO网络大会2·26"，吸引了很多热衷于这款游戏的动作高手参加。在《合金装备》独特的动作系统支持下，这次网络大会表现出了丝毫不逊色于正统FPS类网络对战游戏的热烈气氛。

《合金装备》网络大会使用的游戏环境是《合金装备·索利德3 生存》中的网络模式。参加比赛的人以小组形式报名参赛，每个小组为4人。实际比赛是4on4的赛制，比赛模式共有"捕获任务"和"小组死斗"两种。

专门用语解说

MGO

《合金装备·索利德3生存》网络模式（METAL GEAR SOLID3 SUBSISTENCE ONLINE）的缩写。参加MGO网络游戏原则上是免费的，玩家除一般上网费用外，不需支付额外的服务费用。

HIDECHAN！RADIO

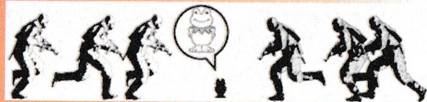
KONAMI公司开设的RADIO网站，目前正经营小岛PRODUCTIONS的官方信息网页"HIDEOBLOG"，并随时公布最新信息。另外，在《合金装备》中给索利德·斯内克配音的大塚明夫和电影导演本晋也担任主持，邀请很多知冢名人士做客的谈话节目《HIDECHAN!s CAFE》也拥有很高的人气。

小秀队（Hide Chan's）

全部由HIDECHAN！RADIO上的名人组成的MGO团队，小岛监督本人也在队伍中。这支"精英队伍"时常在MGO网络上出现。

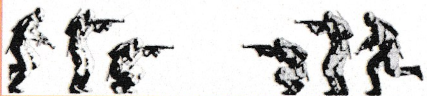
捕获任务（Capture Mission）

MGO对战形式的一种，双方小组相互夺取对手目标物的竞赛。目标物"Kerotan"是一个青蛙形状的玩偶，一开始设置在两军阵地中央。夺取"Kerotan"并将其设置在自军阵地内，并在不被敌人夺还的情况下经过20秒计时就能获得胜利。玩家使用的角色被打倒后，经过数秒后会自动复归,复归次数不限，场所随机。



小组死斗（Team Death Match）

MGO对战形式的一种，就是小组间"真刀真枪"地进行实战对抗，目标就是在规定时间内击倒敌方队伍中的成员。每当成员被击倒时，都要使用一张小组持有的生命券实行复归。时间结束后，最后剩余生命券较多的队伍获得胜利。



生命券（Life Ticket）

游戏开始时由每组玩家分别持有的计数道具。玩家每次被击倒再生时要使用一张。

纸箱（Danbo-ru）

《合金装备》系列游戏中的传统伪装道具，外形是个纸质包装箱，套上之后移动隐蔽性提高，可以在某些场景中骗过敌兵的视线。在MGO中，玩家套上纸箱后可以减少被爆头的危险性，是移动时使用的基本装备。

语音聊天（Voice Chat）

只要将耳机和耳麦设备接在PS2主机上，就能一边进行语音通信一边玩MGO了。在小组对决时，这是非常重要的情报交换手段。

"MGO网络大会2·26"大赛规则

从所有报名的队伍中抽选64支参加比赛，赛制为全场单淘汰，在前三轮中决出八强，之后依次进行八强赛、准决赛和决赛。

●游戏基本设置：

禁止使用自定义角色。

不设定武器限制。

互杀机能开启。

小组逐出机能关闭。

首位逐出机能关闭。

小组自动平衡机能关闭。

●前三轮环境设置：

游戏模式为"小组死斗"，场地为"BROWN TOWN"，时间为10分钟，生命券初期值为每组25张。

若"小组死斗"打成平局，则加赛一场"捕获任务"，场地为"KILL HOUSE B"，时间为1分钟。

●八强赛、准决赛及决赛环境设置：

三局两胜制，前两局为"捕获任务"。第一局场地为"BROWN TOWN"，第二局场地为"GHOST FACTORY"，时间均为3分钟。

若前两局打成一胜一负，则进入第三局"小组死斗"，场地为"BROWN TOWN"，时间为10分钟，生命券初期值为每组25张。

●比赛当天的注意事项：

同一个人不得参加两个以上小组。

比赛开始5分钟以上仍未进入游戏的小组视作败北。

对局中不对使用耳机与耳麦等设备进行限制。

若有玩家因为中途掉线而退出，剩下的人继续进行比赛。

发现作弊行为时，大会有权做出败北判决。

不能代替他人上场。

比赛当天人数不齐视作自动弃权。

大会有权取消违反规则者的参赛权。

网络断线时，大会向各小组组长发送登录信息。

"MGO网络大会2·26"解说

序曲——"小秀队"奇袭MGO网络

2月24日晚，为庆祝后天将要召开的网络大会，由小岛秀夫监督、声优菊池由美小姐以及"HIDECHAN！RADIO"主持人们组成的MGO团队"小秀队"突然出现在MGO网络上，对在线进行游戏的玩家们展开"奇袭"。

对游戏系统了如指掌的小岛监督一进入游戏，就下达了"纸箱作战"的命令。"小秀队"全体成员套上了伪装纸箱，开始结成集团向对方阵地移动。小岛监督的队伍越过了两军间的界限，在一个四周有其它纸箱掩体的区域稳住了身形。敌阵潜入成功！

然而，"小秀队"的成员没有想到的是，四周的纸箱"掩体"中全都藏着敌人……

最后，尽管有MGO大会的网络负责人员在旁指导，"小秀队"依然没有逃脱惨败的命运。MGO大会的"前夜祭"就这样以营运负责人们的灰头土脸，或者说以网络玩家们的兴高采烈而告终……



←"小秀队"成员。左二是小岛监督，左三是菊池小姐，其余两位都是"HIDECHAN！RADIO"的负责人。

从预赛到四强产生

2月26日当天，这次以PS2主机作为游戏平台的网络竞技大会按时召开，主办方KONAMI公司与小岛PRODUCTIONS直接监控比赛全程，并设置了比赛的奖项。从64支队伍中杀进八强的队伍全体成员都可以获得《合金装备·索利德3 生存》限定版套头运动衫，获得冠军的小组更可以在游戏网络中获得使用"小岛PRODUCTIONS纹章"和"公认冠军队名"的权利。

比赛登录完成后，64支队伍展开了"捉对厮杀"。前三轮比赛的限制时间相对较短，实力较强的小组陆续胜出，先后决出了进入八强的队伍，比

赛进入决赛圈。如同上面规则中叙述的一样，决赛圈的每场比赛首先要进行两局“捕获任务”，若平手，则以第三局的“小组死斗”决出胜负。

“捕获任务”首局使用的舞台是MGO游戏中最受玩家欢迎的“BROWN TOWN”。这张地图再现了一个普通小镇的街道场景，隐蔽用的掩体和狙击点在所有地图中最为丰富。小岛监督称：“整张地图在调整时花费的时间是最长的。地图上既有很多高低差，又有可以穿行的地下通道，是个非常有趣的场景。”



↑场景宽广，自由度较高，适合上级玩家发挥的BROWN TOWN场景。



↑地形相对狭小但结构深奥，适合短兵相接的GHOST FACTORY场景。

第二局使用的舞台是“GHOST FACTORY”。这张地图虽然较小，但地图中央有一座结构非常复杂的废工厂。潜入工厂之后，可以拟定出相当精密的战术。小岛监督称这张地图是“在开发阶段完成的第一张地图”。

进入决赛圈的队伍经过预赛的热身，在八进四的比赛中开始展示出真正的实力。在各尽所能的竞争后，四强队伍最终产生出来了。代号分别为[K]YAIBA、867st、E-17和ecot的四支小组成了角逐最强称号的种子选手。其中，[K]YAIBA和E-17是队伍名称带有“CLAN”（经常出现MGO网络上的固定小组）标记的老面孔，ecot更是小组四名成员全都拥有称号（战绩等级高位者才能拥有）的强者。

在这样的总势集结之下，准决赛和决赛的激烈程度究竟如何？网络竞技大会即将进入最激烈的对局了！

准决赛第一场：[K]YAIBA V.S. 867st

准决赛第一场在[K]YAIBA和867st这两支队伍间展开。红组867st使用的角色身着GRU（格勒乌，前苏军总参谋部情报总局）式样兵装，蓝组[K]YAIBA使用的角色身着KGB（克格勃，前苏联国家安全委员会）式样兵装。

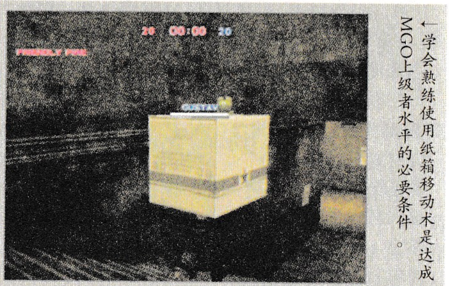
第一局“捕获任务”开始。867st首先展开进攻，4名组员顶着纸箱组队冲向[K]YAIBA的阵地，并成功夺取了“Kerotan”。不料，一开始就在自军阵地采取伏击体制的[K]YAIBA组员在周围同时开火，狙击战就此打响。

经过短暂的混战，暂时占得先机的[K]YAIBA抢得间隙，将867st的“Kerotan”成功设置到了自军阵地。然后，[K]YAIBA队员按照事先安排好的方案，迅速分散到了各自的狙击位置。一个人在阵地侧面援护，一个人套着纸箱负责侦察，一个人在高处架起狙击枪，最后一个人在阵地四周的要道上铺设地雷，建立起了相当完美的防御体制。



←在高处狙击的[K]YAIBA队员，狙击位置事先经过慎重考虑，火力压制能力颇强。

在顽强的防御体系面前，867st的队员无法迅速突破。不过，867st作战的特征似乎是集团冲锋，在冲击一点的方式下，867st于倒计时11秒时在防御线上打开了缺口，套着纸箱的867st开始集体掩护夺取了“Kerotan”的队员向自军阵地转移，并不断使用眩晕手雷开路。在这个阶段，“纸箱移动”显示出了很高的作战效率。小岛监督曾经在MGO相关访谈中提到：“套着纸箱进行紧急闪避是移动技巧的基本，而且上楼梯的时候套上纸箱会略微快一些。”



←学会熟练使用纸箱移动术是达成MGO上级者水平的必要条件。

867st成员成功退回自阵，但[K]YAIBA的组员早已等在那里，两军围绕这座青蛙玩偶展开了一场血战。867st虽然在激烈交锋中进行了成功设置，但就在倒计时还剩3秒的时候，[K]YAIBA凭借毅力硬把“Kerotan”抢了回去。然后暂时是一场混战，“Kerotan”不断被两军夺来夺去，一时还出现了两军前线人员被打倒后来不及复归，“Kerotan”被扔在地下通道里没人管的情况。



←被扔在通道里没人管的「Kerotan」。对设置队员进行支援是这个模式最关键的意识。

最后[K]YAIBA终于再次将“Kerotan”摆到了自己的阵地，尽管867st依然在倒计时还剩两秒的时候毫不放弃地发起了猛烈的夺还战，但[K]YAIBA还是拼死拖住了这两秒，获得了第一局的胜利。

比赛进入第二局。由于地图相对狭小，两军一上来全都冲到地图中央，无可避免地展开了近距离格斗。这个开局被小岛监督称为“杂烩状态”。两方的成员全都混在一起，打得乱七八糟，在一阵爆炸的火光之后，甚至出现了两军8个人全数阵亡的场面。



←双方展开了壮绝的战斗，由于两军打做一团，不时出现流弹误伤同伴的事。

在“Kerotan”一次也没被成功设置的情况下，两军的混战持续了一段时间，但战场位置开始逐渐



←[K]YAIBA的顽强防御再次展现出了实力。进入准决赛的队伍果然名符其实。

向蓝军一方移动。在剩余时间还剩下一分钟左右的时候，[K]YAIBA终于成功将“Kerotan”设在了阵地之上。紧接着，[K]YAIBA再次展开了擅长的防御阵型。

结果这一次，在铁壁般的防御下，867st始终没有找到突破的缺口。20秒钟很快过去了，[K]YAIBA小组获得了准决赛第一场的胜利。

准决赛第二场：E-17 V.S. ecot

准决赛第二场是E-17和ecot这两支队伍的对决。红组ecot使用的角色身着GRU式样兵装，蓝组E-17使用的角色身着KGB式样兵装。

比赛依然从BROWN TOWN中的“捕获任务”开始。刚刚进入战局，ecot小组的一位超强“佣兵”就提着枪，套着纸箱钻进了E-17的阵地，使用“探头射击”的技术连续击倒E-17队员，高超的枪法令观者惊叹。



←MGO的实战技巧「探头射击」，这一招是ecot小组成员的拿手好戏。

这名ecot队员成功地只身夺取了“Kerotan”并开始归还自军阵地，不料中途踏响地雷而阵亡。所幸同伴及时赶到，成功将“Kerotan”带回了阵地。但是，E-17的队员也并非坐以待毙。ecot刚刚完成设置，E-17就把“Kerotan”夺了回去。之后，夺取“Kerotan”通过BROWN TOWN的地下通道赶回自军阵地，却在等待同伴援护的时候被ecot队员包围，刚刚准备进行设置的“Kerotan”就被ecot用从空中降下的奇袭作战重新夺回。

接下来，ecot队员通过高超的个人技术避开了E-17的追击，将“Kerotan”设置在了自军阵地中。E-17虽然发起了顽强的夺取作战，但在ecot队员精准的枪法下毫无建树，倒计时无情地进行着。

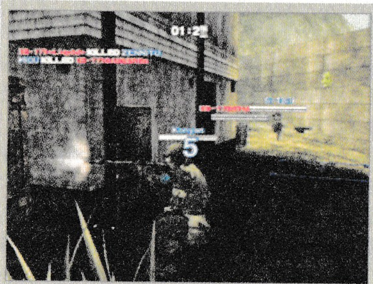
谁知，就在倒计时还剩3秒时，一名E-17队员突然用一个巧妙的回避滚翻夺下了ecot阵地中的“Kerotan”。之后双方展开了短暂的争夺，结果在加时赛中，E-17成功护住“Kerotan”20秒，艰难地取得了胜利。全员保有称号的技术派队伍ecot首战竟然尝到了败北的苦果。

第二战中红蓝队交换了位置，E-17成为红队，

ecot成为蓝队。对第一战的失败感到非常懊悔的ecot奋起精神，一个冲击就夺到了“Kerotan”。紧接着，ecot队员一边利用墙壁躲避子弹，一边使用“探头射击”进行猛烈攻击，中途还上演了将被催眠的队友用脚踢醒的一幕。可以说，ecot的个人技术和团队合作的确非常优秀。


←ecot队员对于利用各种掩体非常有心得，不愧是称号拥有者。

接下来，ecot将“Kerotan”设在了自军阵地中，并展开了强势防御。结果，E-17一直没能找到反击的机会，ecot顺利获得了第二局比赛的胜利。这场比赛还没到达加时就已经宣告结束，充分显示了ecot队员的操作实力。另外在这场比赛中，ecot的两名队员一直在使用语音聊天功能。他们究竟通过怎样的方式交换信息，是件很令人感兴趣的事。


←担任主力狙击手护卫「Kerotan」的ecot队员的身后总会有另一名队员封住死角。

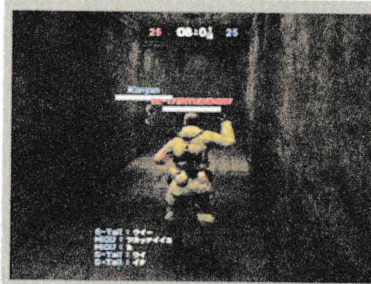
由于前两局打成平手，这场比赛突入了第三局的“小组死斗”，E-17依然是红方。就如同上面


←E-17和ecot两军陷入胶着状态谁都不敢轻易出击的第三局。

介绍的一样，“小组死斗”的规则和“捕获任务”完全不同，由于不能浪费生命券，两边都不敢贸然行动，地图上弥漫着真正战场一般的紧迫感。

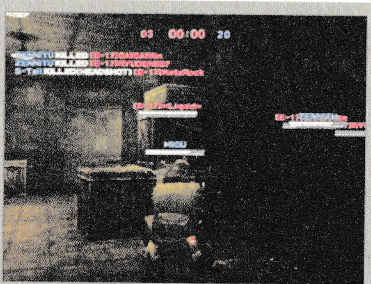
E-17小组一边比赛，一边通过即时短信功能确认对手的位置，飞快的键盘作业令人眼花缭乱。由于游戏画面是普通的第三人称视点，没有透视和地图，对手的位置是不能直接获知的，只有开着观战模式的机器才能看得一清二楚。

终于，一位按捺不住的E-17队员看准ecot队员藏身之处飞身跳出想扔手雷，却立刻遭到爆头。E-17的生命券减少一张。


←希望打开战局的E-17队员在这之后立刻就被精准的射击撂倒了。

在之后大约5分钟的时间里，双方重新陷入僵持，然后开始在各种地方进行小规模交火，两军的生命券数量以一枚的差距不断变换着。然而，与极其冷静的ecot不同，E-17总想用眩晕手雷进行强行突破，却总是遭到猛烈的反击。在游戏后半段，生命券的差距逐渐拉开了。

随后，在时间剩余2分钟，生命券的差距拉大到6张左右时，ecot全军突然由静转动，全面出击，通过漂亮的接战陆续击倒E-17的队员。最终，ecot以剩余生命券数量20:3大比分击败了E-17，获得了本场比赛的胜利。可以看出，“死斗”模式最终体现的还是基础实力，“全员称号”的ecot水平的确不是“盖”的。


←ecot队员如同猛虎下山一般，在后半段打出了漂亮的歼灭战。

决赛：[K]YAIBA V.S. ecot

决赛前的事务工作完成后，两支决赛队伍[K]YAIBA和ecot的精锐们相继登入了网络。两队队员在比赛开始之前做着一些简单的技术练习，以及就“是否使用微型冲锋枪”之类的问题进行作战会议。此外，主办方在决赛中特别追加了“禁止使用语音聊天”的附加规则。在本场比赛中，红组[K]YAIBA使用的角色身着GRU式样兵装，蓝组ecot使用的角色身着KGB式样兵装。

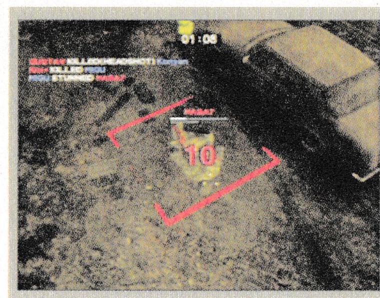
第一局刚一开始，两军就不约而同地全力出击，围绕“Kerotan”展开了激烈争夺。两方都有队员冲到“Kerotan”近前，却全在企图夺取的一瞬间被击倒。攻防战基本就是疯狂的相互爆头，屏幕左上方的玩家状态表示栏一刻不停地刷新，官方网络上负责直播比赛的解说员几乎插不上嘴介绍。可以说在这场比赛中，双方成员几乎都已经达到了“神”的领域。


←每个拿到「Kerotan」的人都活不过1秒钟，战斗就激烈到这种程度。

一名[K]YAIBA的队员首开纪录，成功抢出了“Kerotan”，并设到了自军阵地之中。可计时刚数了5秒钟，一名ecot队员就套着纸箱避开了爆头射击，把“Kerotan”夺了回去。然而，这名队员没走多远，又再次被[K]YAIBA队员包围并击倒。

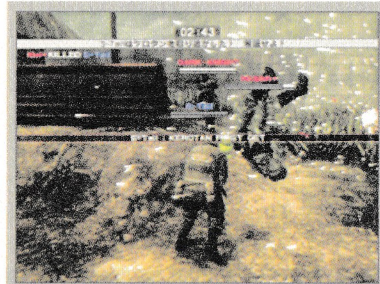

←一个战区中全员战死的画面。决赛战斗之激烈可想而知。

由于两军全都选择了“巷战强攻”的战术，误杀友军的状况也不时发生。两军在[K]YAIBA阵地周边进行了一段时间的激烈攻防。最后，[K]YAIBA在自军阵地四周很小的圈子上布下防卫线，采取“四角死守”的方式，最终在时间还剩下1分左右的时候成功护住“Kerotan”，赢得了第一局的胜利。


←将「Kerotan」护在身下睡着的[K]YAIBA队员……其实是被敌人催眠的，后来被队友踢醒。

第一局比赛看起来壮绝异常，但其实结束得颇为迅速。但从另一个角度说，短短两分钟的比赛看起来如同10分钟一样，两队的攻防实在是非常惊人。从第一局得分的时候分析来看，[K]YAIBA击倒敌兵的次数大幅领先，似乎在旁观模式看不到的角落中也进行过激烈的战斗。

比赛进入第二局……场景广阔的“BROWN TOWN”战斗尚且如此激烈，狭窄的“GHOST FACTORY”情况可想而知。一上来，双方立刻展开了眩晕手雷的对攻。

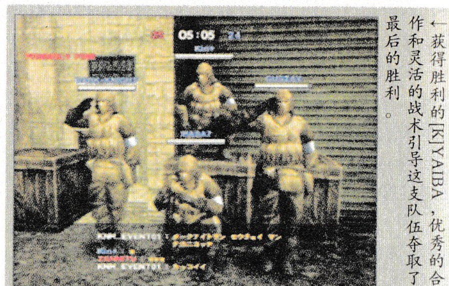

←这已经不再是战斗中的交火，而完全是在爆炸的气浪中「满天飞人」的状态了。

又没能拿下首局的ecot似乎显得很恼火，展开了怒涛一般的连续攻击。但是，争夺“Kerotan”的阵线依然逐渐向着红组的方向移动。

此时，[K]YAIBA队中一名颇有心计的队员实施了有趣的行动——趁着激战后不少人正在复归的间歇，把“Kerotan”藏到了[K]YAIBA本阵附近的一个草丛里，然后转移了交战的阵地。这个举动使得后来跑到附近的ecot队员没有找到“Kerotan”，而[K]YAIBA后来被击倒复归的队员则趁着左近无人时把青蛙玩偶“偷”回了家。结果，失去了目标的ecot没来得及在规定时间内认清攻击方向，20秒钟瞬间过去，所有人都认为会“空前壮烈”的一局就这样轻松收场了。[K]YAIBA在开局仅仅1分45秒时就赢得了本局，也是本次竞技大会最终决赛的胜利。



←尽管采用了「智取」的战术，但[K]YAIBA队员们依然毫不松懈地守护着阵地中的目标。



←获得胜利的[K]YAIBA，优秀的合作和灵活的战术引导这支队伍夺取了最后的胜利。

尾声——大会的结果

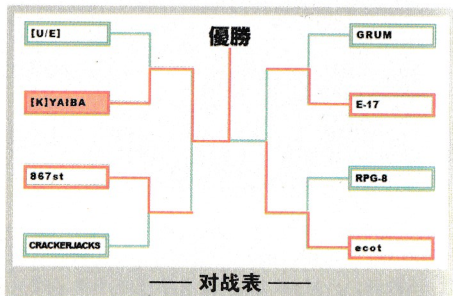
决赛终了之后，[K]YAIBA和ecot两队的队员全都在游戏中对天鸣枪，庆祝比赛圆满结束。ecot队员通过即时短信祝贺[K]YAIBA取得胜利，两队成员就当天的比赛状况进行了友好而热烈的交流。



←比赛结束之后，大家都是朋友，电子游戏竞技令人心醉之处就在于此。

然后，胜利者[K]YAIBA小组还特意拍摄了游戏中的纪念摄影。看来，参加比赛的各位选手们都是一些真心享受着游戏乐趣的人。

目前，KONAMI公司和小岛PRODUCTIONS还在继续举办着新的《合金装备・索利德3 生存》的网络比赛。就在刚刚过去的五月下旬，最新的个人大会“MGO最强佣兵决定战”又已经成功举行。目前在国内，也已经有少量玩家开始使用家用电子游戏主机进行网络游戏，新型平台上的电子竞技已经开始逐步被我们所认识。如果有机会，我们还会继续为大家介绍这些比赛的情况。



—— 对战表 ——

你也能轻松了解的《合金装备3生存》！

《最终幻想XI》也好，《怪物猎人》也好，最近这些以家用游戏主机为网络平台的大作已经相当多了。《合金装备3生存》也是这些“游戏机网游”中比较知名的一款。对于国内用户来说，用游戏机玩网络游戏还是一件比较陌生的事。下面，我们将对PS2主机的网游设置进行简短介绍。

想玩《合金装备3生存》，需要拥有一套PS2主机基本设备、《合金装备3生存》游戏软件以及可以登陆《合金装备3生存》官方网页的网络环境。所谓“PS2主机基本设备”，其实就是PS2主机、手柄、记忆卡这些“基本装备”加上网络连接线。如果是拨号上网，则需要调制解调器等连接设备。此外，如果手中是旧版PS2主机，还需要使用专门的网络连接设备。SCPH-18000以前的机型需要使用“PS2专用网络转接器（Ethernet）PC CARD式样”，SCPH-30000到SCPH-55000系列之间的机型需要使用“PS2专用网络转接器（Ethernet）EXPANSION BAY式样”。再后面的薄型PS2以及“PSX”系列不需要使用外接转接设备。需要注意的是，改机会对正常使用网络功能产生影响，想玩网游的人请加入使用正版的行列。

按照设备说明书上的方法将网线连在PS2主机上，将游戏盘放入主机并开机，就可以进行网络设置了。游戏的网络设置基本上是自动完成的，大多数情况下，玩家只要选择游戏主菜单中的“ONLINE模式”再连续选择“确定”就可以了。设定完成之后，菜单中会直接出现“进入网络模式游戏”的选项，选择之后就可以开始游戏了。具体游戏选项游戏说明书和官网上都有详细介绍，玩家游戏时慢慢研究就可以了。

与《合金装备》有关的文化专栏！

——快乐的“美国御宅族”和他们的盛会

接触过《合金装备》的玩家，大概都对“Otacon”这个词留有印象。在该系列里，这个绰号成了重要剧情人物海伊・艾梅里希博士的代名词，索利德・斯内克在游戏中一直用这个亲切的名字称呼这位曾参与METAL GEAR开发的科学家。如同上面专辑中介绍过的一样，“Otacon”是“Otaku Convention”的缩写。可是，“Otaku Convention”又是什么？

应该说，“御宅族（otaku）”这个词在日本本土并不是什么好话。这个词形成于一些影响恶劣的社会事件，是社会上对沉迷于动漫游不能自拔的人的一种蔑称。然而，当这个词走出日本国门之后，它的褒贬性质发生了一些微妙的变化。在日本被认为是差别词的“otaku”在海外成了一种文化现象的代名词，很多日本动画或者游戏的爱好者都相当自豪地称自己是“otaku”。如果在网上搜索这个词，会发现世界各国的专题网站。法国、意大利、德国、英国、芬兰、荷兰、澳大利亚、菲律宾、墨西哥，当然，中国也不例外。“otaku”超越了文化意识的界限，成为一种共通语漫透到世界各地，成了世界各国都知晓的流行引进词汇。

在世界各国之中，美国可说是受到“otaku”文化影响最深的国家之一。对于很多憧憬日本动漫游的年轻人来说，自称“otaku”成了他们的一种自豪。如果细心留意，就连哈佛和麻省理工学院这些公认最高学府的官方论坛上，也时常出现不熟读日本漫画杂志就无从知晓的话题。某位漫画家如何如何，某位声优动向怎样，将这些东西作为文化课题来研究的情况也时有发生。前几年曾经在这些官方论坛上出现过一次相当热烈的网络论争，参与者不乏在社会和文化方面颇有见地的研究者，而论题却是“动画片应当看原声字幕版还是看配音版”。“otaku”文化的影响力可见一斑。

海外很多名人的“otaku”表现也为人所熟知。天王歌星麦克尔・杰克逊就是一个著名的“otaku”。他1989年赴日演出时，特地花了整整一天时间去东京原宿大量购物，而他买的东西全部都是如今二十到三十岁的人小时候非常熟悉的“变形金刚（Transformers）”。后来，在他出演的第一部电影《月球漫步（Moon Walker）》中，他自己终于变成了梦想中的机器人。当影片的结尾，和杰克逊一模一样的机器人变形成宇宙船飞向太空的一幕，彻底验证了他的“otaku”之魂。

为了响应这种文化现象，美国人举办了各种与日本动漫游文化相关的活动，“Otaku Convention”是其中最有名的盛事之一。这是一个每年9月初在美国宾西法尼亚州大学大学校园中召开，专为日本动漫游爱好者而举办的国际会议。会议题目“Otaku Convention”原意是“为otaku一代而召开的会议”，顾名思义，会议的一切都与“otaku”文化息息相关。这个定期举办的国际会议组织形式非常正式，每年都会邀请国际上知名的相关业界及研究人士前来参加。



↑属于美国动漫游爱好者的盛事“Otaku Convention”每年都热闹非凡，入场观众们的狂热程度和“专业”程度丝毫不亚于日本本土上的同好们。

人称“otaku大王”的日本著名自由作家，GAINAX公司创始人冈田斗司夫先生和这个会议有着很深的渊源。他曾经在自己撰写的文章中这样回忆自己在1995年参加会议时的情景。

“邀请我作为特别嘉宾出席这个名称古怪的会议的电子邮件是8月上旬送到的。邀请函的言辞中除了提到我现在在东京大学担任特别讲师之外，甚至还知道我当年从大阪的大学退学，跑去制作《不可思议的海之娜蒂亚》

等动画片的事。他们似乎对我的个人档案知道得一清二楚，‘otaku’们的调查能力的确可怕。我回复他们说希望参加会议，不到半天，他们的网页上就飞满了‘okaku大王来了’的消息。

‘otaku’这个词在日本一直给人们留有不好的印象。人们给我‘okaku大王’这个绰号，本身就是50%的尊敬加上50%的揶揄。然而，这种常识在美国是不通用的。到了会议现场之后，我切身感受到，他们对这种文化的憧憬与身为‘otaku’的自豪是发自内心的。

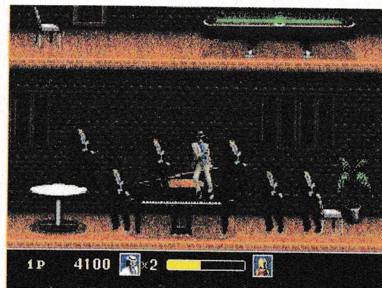
会场的大门口竖着《福星小子》女主角拉姆的等身大招牌，会场里播放的是《美少女战士》《龙珠》等动画片。这些在日本也只有相当‘otaku’的人才知道的片子都将于当年秋天在全美播出。会议期间，除了有24小时不间断的动画上映之外，还有各类研讨会、签名会、舞台表演和现场售书等等。为了让爱好者们熟悉日本动画，现场还特意举行了一个‘片假名讲习班’。讲习班现场，数十名美国人异口同声地念着‘ア——イ——ウ——’，台上的讲师细致地讲解着日语中平假名与片假名的区别。而听了两个小时课之后，到场的“学员”们最大的成就就是用日语读出《超时空要塞MACROSS》这部堪称‘otaku’动画始祖的游戏的名字。

在这里，从日本输入的杂志都是不开封直接拿到市面上卖的。爱好者们选择这些高价书刊时，只能通过封面图片和少量日文来判断。因此他们学日文都相当拼命。还不仅如此，日本动漫中有很多设定都是日本本土文化中独有的东西。比如说《美少女战士》里就有一名角色设定为神社神主的女儿。这时候，神社、神主这些日本民俗词汇就成了美国‘otaku’的必需知识。并且，随着这些知识的普及，美国人的兴趣超越了动画，延伸到了日本文化之中。这次会议上的“日本传说与民俗故事研讨会”也显示出了盛况。

美国有线电视的科幻频道‘Sci-Fi Channel’



↑《合金装备》迷们都非常熟悉的“OTAKON”（左）。他在斯内克的战斗中起着重要的协助作用。



←《月球漫步》的MD版游戏，充分体现了「OTAKON」的情结。变成机器人的场面在本作中也会出现。

每隔两周会制作一期动画特辑，给予爱好者们接触作品的机会。对应日本动画作品的音像出租店增多也是一个很大的因素。将动画作品的魅力表达得更为明确的是有线电视中不停播放的无剪辑版动画群。特殊的表现形式，美丽的绘画，复杂的故事，精心设计的分镜，加上角色们明确的个性。容易给人们留下‘简单’印象的动画，实际上具有大人也值得仔细鉴赏的艺术性。这些东西作为媒介，给喜欢新鲜东西的美国人们留下了很‘帅’的印象。这些东西中描写的人、事、物成了他们对日本的崭新认识。

应该说，东洋文化传递到西方并不容易。但就在这种状况之中，这些电视屏幕中的‘日本生物’却成了一种流行，这不能不说是一个很奇特的现象。

日本的‘otaku文化’究竟问什么在日本如此受欢迎，这是一个非常有意思的问题。夜晚，我在旅店的房间里始终思考着这个问题。原先提到日本文化，欧美的人们想到的常常是忍者、武士、日本佛教和艺者，但具体的人物名姓却没能流传开来。不过，其中只有浮士绘比较特殊。歌磨、广重、北斋、写乐等作者的名字和作品的个性被人们鲜明地记忆下来，对当时的欧洲艺术产生了非常大的影响。如今，日本的漫画家、动画和游戏监督等人的名字被美国‘otaku’们记得清清楚楚。一个有意思的共通点在于，浮士绘与动画都曾被认为是‘给小孩子看的低级艺术’。不知道为什么，能在世界通用的日本文化总是这些周边领域的东西。”

冈田先生在写下这段回忆时，字里行间充满了对动漫游文化成为“世界共通语”的喜悦。事实上，美国的动漫游爱好者们确确实实在将这种新型的娱乐文化作为崇拜对象而进行着积极的接触。以“Otacon”，也就是“Otaku Convention”为代表的“美国御宅族”们，正在以充满朝气的方式诠释着他们自己对“otaku”文化的理解。而“合金装备”中艾梅里希博士头发蓬乱，面貌清癯，带着眼镜的仪表，以及那种心地善良又满怀热忱的性格，正好代表了美国人心目中温馨的“otaku”形象。

GAME考古

GAME考古——游戏话当年

作者：Valsion

第一回 过去的游戏真的有意思吗？（上）

现如今，经常能够听到“过去的游戏比现在的游戏有意思”的声音。但是，过去的游戏真的那么有趣吗？这是一个值得用严肃态度去思考的问题。在从过去到现在的发展过程中，游戏性究竟有没有发生变化？

实际上，现在的游戏软件作为一种“娱乐”的趣味性并没有比过去下降。倒不如说，在很多方面，现在的游戏达到了与过去等同，甚至超出了过去水平的趣味性。首先，比起过去的游戏，现在的游戏“舒适感”大幅提升了。在基本系统上下功夫，让玩家便于游戏，这样的作品在逐年增多。RPG与S・RPG类型游戏对选项进行精炼，ACT类型游戏对操作感进行强化，“容易玩”这一点比过去的游戏已经强了不知多少。同时，在最关键的系统方面，现在的游戏也决不比过去的游戏差。即使是2D射击和战棋类模拟游戏这种有很多经典系列的游戏类型，现在的新作也并没有比过去显得逊色。另外，现在的游戏还拥有很多过去游戏不能实现的乐趣。例如，活用多边形3D空间所形成的乐趣。初期的3D游戏很多只是为了单纯用多边形构成演出效果，出现了一些无意义的劣作，但在如今的环境下，真正将3D效果有效活用的作品已经形成了主流。网络游戏所表现出的“让玩家在做出来的世界里自由行动”的游戏方式是过去所没有的。由于机能和容量的问题，过去的环境下不可能做出这些游戏。

像这样把“游戏系统”，也就是一般意义上的“游戏性”分离出来看，现在的游戏并不比过去的游戏逊色。但尽管如此，“过去的游戏比较有意思”的观点仍然相当盛行。就连在进行上述论述的过程中，笔者也深感一些过去的游戏更能令自己沉浸其中。而且，这不完全是因为“刚刚接触游戏时的新鲜感”这样的主观原因。过去的游戏确实存在“更能令人感到热衷”的客观理由存在。

其中一个比较重要的原因是，现在的游戏加入了很多“游戏”以外的东西。



过去的游戏只是单纯的“游戏”，但现在的游戏加进了很多貌似和游戏密不可分，但实际上却和“游戏”的本质相疏离的因素。其中，最具有代表性的一个因素就是“剧情”。从本质上来说，游戏是不需要过于复杂的剧情的。可是现在，比起“玩法”来更重视剧情，甚至从一开始就把剧情当作最关键因素来考虑的游戏越来越多了。而且，这个“剧情”并不仅仅指故事，还包括角色和世界观。这些要素原本并不属于游戏，而应该归在电影、小说和动漫的范畴里。可是如今，这些“附加价值”在游戏里的比率逐步提升，甚至在一些游戏中已经化作了游戏本身。除了剧情之外，图像和音乐这些演出因素也不能忽视。甚至可以说，没有比现在更重视“画面”的时代了。于是，“游戏以外的东西”在游戏中逐渐膨胀，过去那种主要由系统构成的“纯粹游戏性”相对减少，游戏内容逐渐变得散漫起来，这很有可能是导致玩家热衷度变薄的主要原因之一。过去游戏时，我们插上电源立刻就可以玩。可如今，我们要先看片头CG，再看序章剧情，然后看游戏事件，最后才能让我们的角色活动起来。这样的游戏实在有些太多了。多余的“厚重”感觉阻挡了玩家们将手指按向主机的开关，“玩起来感觉太累”导致现在很多精良的大制作游戏被人敬而远之。如何保留属于游戏自身的“基础乐趣”，这是游戏在进化过程中逐渐显露出来的重要课题。

传承至今的冒险之心
——回顾《大航海时代》系列

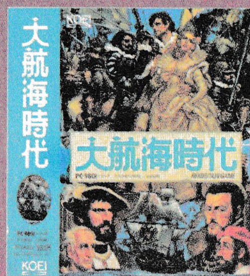
作者：杨震

“由此开始充满光荣与梦想，跨越欧洲海域的冒险时代。”
——大航海时代II开篇语

15至16世纪是欧洲的地理大发现时代，这时的西欧诸国，刚刚通过文艺复兴摆脱了中世纪黑暗蒙昧的社会状态。科技的发展和世界观的改变使欧洲上至王公贵族，下至贩夫走卒对未知的世界，对传说中的财富充满好奇与渴求。于是在冒险主义与投机主义双重诱惑的驱使下，形形色色的航海家驾驶大小船只，带着梦想与勇气向地中海以及北海之外的海域进发，企图征服变幻莫测的海洋，找到天之彼方的新大陆。而后世，便将这一时期称为——大航海时代。

时代铸传奇，这一段两百多年的历史，在当时造就了无数一夜暴富的神话和创造奇迹的英雄。而几百年后，这段历史又成就了一个经典的游戏系列——《大航海时代》。众所周知，光荣公司以制作历史题材的策略类游戏闻名，大航海时代这种充满幻想的题材，他们自然不会放过。1991年，《大航海时代》第一作发售，并相继在FC、SFC等几个平台推出。16年时间里，《大航海》系列已经推出了四代，以及一款名为《大航海时代Online》的网络游戏。在国内玩家心目中，《大航海时代》《三国志》《信长之野望》《太阁立志》是被称为“光荣四驾马车”的四个游戏系列。

开创经典的《大航海时代I》



作为系列的第一作，1990年推出的《大航海时代I》具有极为成功的创意。首先，大海与冒险自古以来总能激励出人们的好奇心与浪漫情怀，游戏成功选择了大航海时代这个历史背景，成了引人瞩目的一大卖点。其次，这款作品区别于当时千篇一律的以陆地为场景的游戏，以海洋作为主要背景，玩家在不同海域和不同港口之间游弋探险，这种在具有新意的设计让当时不少对游戏产生“审美疲劳”的玩家眼前一亮。不过，由于本作只是一种尝试，游戏本身的素质并不尽如人意。比如说，航海的管理操作过于繁琐，缺乏人性化；游戏场景十分有限，整个游戏中有70个港口，其中可进行交易、修理的商业港只有50个，其余的20港口仅能进行补给。这些缺陷为本作留下了不少遗憾。尽管如此，《大航海时代I》已经充分展现出了它的独特魅力和内在的潜力，也正因为如此，光荣公司才会推出三年后的续作——《大航海时代II》。

登上巅峰的《大航海时代II》



1993年，经过三年的等待，光荣的《大航海时代II》推出了。如果说《大航海时代I》成功开创了一个游戏品牌，那么就可以说《大航海时代II》为这个品牌带来了质的飞跃。这里的飞跃并不单指技术上的飞跃。而是指游戏系统与模式达到了前所未有的高度。《大航海时代II》容量仅十多M，但那略显粗糙的画面与音乐却展现了一个相当壮阔的世界观。一个单机游戏达到如此高的自由度，可以说《大航海时代II》在某种意义上达到了游戏史上的一个巅峰。它作为“游戏”的性能，即使在十多年后的今天也令很多制作者汗颜。回忆当年众多玩家为这款游戏不惜狂翻世界地图，甚至因此对地理课表现出异常兴趣而造成地理成绩直线上升的“盛况”，就能看出这款作品受欢迎的程度。

时至今日，游戏业界仍无法从严格意义上对《大航海时代II》进行分类。它不是RPG、不是SLG、不是冒险游戏、也不是经营养成类游戏。但是，它却又或多或少带有上述类型游戏的元素。如同16世纪北大西洋水手们发明的美味大餐Salemine（大杂烩）一样，光荣公司的游戏策划人员把各种类型游戏的优秀元素熔为一炉，炮制出了这款有口皆碑的经典之作。游戏以16世纪的真实世界为背景，具有独特的高自由度；在情节推进上采取了RPG的条件触发式剧情系统；主角的职业声望、技能与爵位的设定含有养成类游戏元素；再加上经商赚钱时的经营系统、海上战斗时的回合作战系统和作为解谜探险时的冒险要素，使这款游戏显得格外大气，《大航海II》中还存在不少令众多玩家津津乐道的隐藏要素，更是大大提高了游戏的可玩性，使它无愧于“神作”这一称号。

《大航海II》的剧情也值得一提。这款作品中有六位身份背景职业国籍完全不同的主角：外出历练的贵族、背叛祖国的海盗、商人、私略船长、地理学家、探险家。这些人基本上可以代表那个时代怀着各种梦想出海的航海家们的众生相，每人都有自己的一段经历。在游戏过程中，每个人的剧情是交叉互动的，比如在葡萄牙贵族约翰·法雷尔的剧情里。主人公会被另一个主角——女海盗卡特琳娜误会并追杀；而奥斯曼商人阿兰·维斯特在剧情中又会协助约翰躲过追杀。把6位主角的剧情全部看完，就相当于阅读了一部大航海时代里航海家们的奋斗史。这种剧情模式被后来的《大航海IV》所继承。

另辟蹊径的《大航海 r代III》



也许是并不满足于《大航海II》取得的成绩，光荣公司在1996年推出的《大航海时代III》中大胆革新，做出了一款与前两作风格迥异的游戏。《大航海III》旨在还原真实历史，着力营造出一种15、16世纪的沧桑感。玩家在游戏中不仅能够遇到前两代的人物，还能遇到历史上真实存在的人物，如达·伽马、麦哲伦等。比起前作，《大航海III》具有更高的自由度，除了使用游戏内置角色之外，玩家还可以自创新人物进行游戏。角色不但拥有更多的技能，而且还可以结婚生子，然后子承父业继续航海。《大航海III》的游戏场景比前作更加丰富，增加了陆上探险的设定。但是，由于自由度的提高，游戏的剧情被弱化了，甚至到了可有可无的地步，这也正是《大航海III》被许多玩家诟病的原因之一。可以看出，光荣公司的创新尽管出色，却并不像前代作品一样对大多数玩家胃口。再加上游戏难度偏高，使得《大航海III》最终成了一款叫好不叫座的游戏。

商业典范的《大航海时代IV》



也许是汲取了前一作的教训，1998年推出的《大航海时代IV》在游戏风格上向二代回归，取消了自定义人物，重新出现了剧情模式。可以说，《大航海IV》在游戏内涵与游戏性上其实并不如前两作。港口模式和任务被简化，主角们的剧情也“殊途同归”，目的全都成了“寻找七海霸者之证”。不过，这款游戏的华丽掩盖了内涵的缺失。在这一作中，光荣公司将卖点放在表现上，精美的角色人物肖像、细致的港口场景、海上的仿3D效果，远远超过了前几作，让玩家在游戏时享受到了视觉上的快感。结果，虽然许多骨灰级玩家对本作“嗤之以鼻”，但它却吸引了众多新玩家，创下了不错的销售成绩。也许《大航海 r代IV》并不是一款绝对优秀的游戏作品，但它却是一个成功的商业典范。

《大航海》系列从诞生至今已有16年历史了。2005年，就在众多航海迷翘首期待《大航海V》上市之时，光荣却推出了网络版游戏《大航海时代Online》。应该说，网游的出现代表着时代的潮流，不过，我们仍期待下一代单机版《大航海V》的到来。因为，陪伴了我们16年的《大航海》系列代表了一个时代，代表了我们被大海所吸引，充满梦想与渴望的青葱岁月。借用游戏中的一句话：大航海时代，就是无数勇敢的冒险家驾着小船，向广阔而神秘的大海挑战的时代；就是不畏艰险，向未知的领域挑战，给欧洲带来无数的发现和希望的时代；就是大冒险的时代。大航海时代拉开了近代史的序幕，而这个经典的游戏系列，将始终陪伴我们延续那传承至今的冒险之心。

万古流传的“呆瓜游戏”——Vol.1《空手道家》

作者：Valsion

送给从“呆瓜游戏”时代过来的人们

应该说，“呆瓜游戏（バカゲーム）”是一个属于从FC时代过来的老玩家们的名词。在较早的游戏世代，由于游戏主机机能不完善，表现力匮乏，内容是否易于表达以及表达方式是否确切直接关系着游戏作品的成败。在游戏制作的浪潮中，世界各国的厂商及创作者们进行了无数尝试，很多“王道”的表达方式脱颖而出，成为后来电子游戏的主流游戏形式。但也有一些“脱线”的错误尝试无法被玩家们所接受，落入“垃圾游戏”的行列，在时代洪流中渐渐消失。不过，人们对游戏作品的评价并不仅是单纯的两极分化。很多在创意或表现上比较“古怪”的游戏，在令玩家们感到困惑的同时，也引起了玩家们很大的关注。于是，“呆瓜游戏”这个名词诞生了。

应该说，“呆瓜游戏”并不等于单纯的垃圾游戏。被评为这类游戏的作品常常拥有自己独特的闪光点，并因此引起玩家们很大的兴趣。不过，这些游戏在创意的说服力和表达方式上存在缺陷，制作者的前卫思想无法通过游戏界面清晰表达出来，从而使玩家们感到莫名其妙，哭笑不得。反观SFC以前的年代，这样的游戏尤其众多，其中一些还是著名厂商的“大作”。这些“呆瓜游戏”集中体现着游戏作为一种文化的矛盾性与复杂性，它们所积累的经验教训也成为后来游戏制作理论中一笔不可多得的财富。如今，我们回顾这些特殊的“游戏里古董”，也算是对距离现在还不算十分久远的“游戏黎明时代”的一种缅怀。

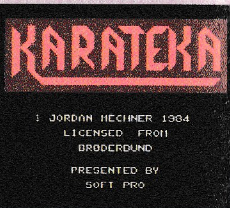
空手道家
KARATEKA

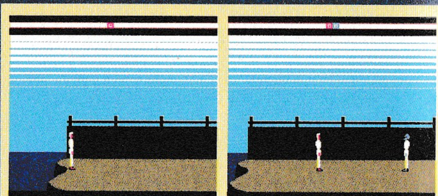
■机种：FC　■厂商：Soft Pro
■发售日：1985年12月5日
■游戏类型：ACT

对于FC时代的中国玩家来说，《空手道家》可以说是一款再熟悉不过的游戏了。这款游戏最早是美国的Broderbund公司为苹果等个人PC机种开发的游戏软件，1985年被日本的Soft Pro公司移植到了FC上。移植后的商品说明书上标注的游戏类型是“格斗动作游戏”，这在那个时代是非常罕见的。当时，《斯巴达人X（SPARTAN X）》和《ER功夫（ER KUNG-FU）》等优秀动作游戏已经发售。与爽快地打倒敌兵一路向前的《斯巴达人X》和具有多彩攻击方式的《ER功夫》相比，这款作品给人的第一印象是动作迟缓，画面朴素，难以给人留下强烈的第一印象。而且，由于操作古怪，这款游戏给不少人留下了“诡异”的印象，因此进入了FC“呆瓜游戏”的行列之中。

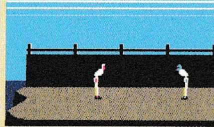
《空手道家》的“呆瓜回放”

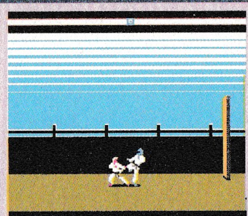
开机之后，首先会看到这样的标题画面。“KARATEKA”的名字让人一眼就能明白这是个和空手有关的游戏，信息传达方式非常“亲切”。游戏的剧情是“恶魔将军”率领“恶魔空手军团”掳走了“真理子公主”，于是一位正义的空手道家只身前去拯救……说白了，充满了欧美二流动画里那种不着边际的英雄主义。

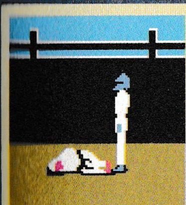


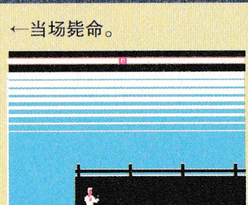

↑进入游戏，主人公突然站在一个断崖边上。

↑向前跑两步，一个皮肤呈青色的古怪男子挡在前。貌似此人就是“恶魔军团”的手下。那么就开打吧！按下按键……

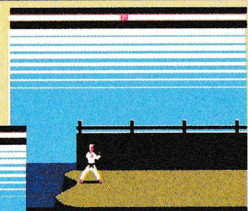

←主人公向敌人深施一礼。敌人还礼……真是伟大的空手道精神。

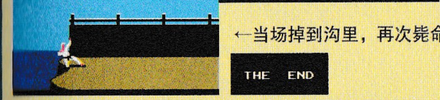

行礼已毕，敌人开始进行攻击。想要展开反击，可无论按A键还是B键都只能行礼，简直像个点头哈腰的跟班。正疑惑间，敌人的攻击命中……


←当场毙命。


似乎不先通过方向键变成这种架势，主人公就只会行礼。摆出架势之后的“攻击形态”可以发动攻击，但移动速度非常缓慢。也是说，玩家需要在游戏中不断变换“攻击形态”与“移动形态”。“攻击形态”下敌我双方采用数值计算生命，但“移动形态”下受到攻击会立即OVER。


攻击方式虽然只有拳脚两种，却分成了上中下三段。三色点阵绘图下的“六向攻击”，了不起。此外，“攻击形态”下还可以使用“移动形态”无法使用的后退步法……咦？


→如果在一开始的悬崖边上使用后退步法会怎么样？马上试试。



←当场掉到沟里，再次毙命。

不难看出，这款游戏的设计充满了“奇思妙想”。实际上，这种“创意”贯穿在游戏的始终。海岸边的地下要塞，通道中的铡刀门，在要塞深处的死胡同里陆续派出手下的魔王殿下……此外，玩过这款游戏的人都知道，这款游戏里最大的敌人不是那些使用空手道的敌将，而是魔王肩上的一只小鸟（鹰？）。这个小家伙经常莫名其妙地飞出来，啄主人公一下就跑，速度颇快，很难抵挡，在移动中猝不及防被啄死的人不计其数。如此脆弱的“空手达人”，的确令人有些丧气。

特别的人气与带有深意的制作

这款游戏在日本造成的巨大影响主要源于《FAMICOM通信》杂志的宣传。《FAMICOM通信》是现在日本著名游戏杂志《FAMI通》的前身，当年它的“游戏帝国”栏目曾经开设了《空手道家》专栏，专门刊载以这款游戏作为题材的搞笑漫画。这个专栏在读者中形成了巨大人气，这款游戏本身也沾了光，甚至一度登上“最受欢迎游戏”榜单的前20名。

其实，如果用今天的眼光来回顾这款20年前的游戏，很多玩家都会惊讶地发现，这款游戏的制作其实相当细致。角色们的动作显得“缓慢”，并不是因为动作引擎不流畅，而是因为动作绘图比同时期其它游戏区分得更细。同样一个“踢”的动作，《斯巴达人X》大约用3幅左右图片构成，而《空手道家》用了5到7幅。仔细看的话，还会发现空手道中特有的“垫步”等小动作全都再现得非常真实。距离微调时那种一步甚至半步的周旋简单再现了武道特有的“味道”，这确实是那些一路往前冲的游戏所不具备的。

真正的武学中，本来就不会出现满地乱跳以及蹲下之后再出招的情景。从这种意义上讲，这款游戏最初的制作组，确实存在着一些对“空手道”这个主题的纯粹执着。“男人应当一路向前”“无论什么对手都应以礼相待”，这些理想化的武学思想确确实实体现在这款FC上的老游戏之中。

将制作者的想法体现在游戏中并且让玩家们理解，是一件非常困难的事。《空手道家》在这种表达上做得并不理想，但它最终幸运地得到了玩家们的眷顾。也许，用最为朴素的方式表达这种最为朴素的理想，用玩家们的游戏表现形式的缺憾，也只有那个年代的游戏才能够做到了。



以游戏为名的“宠物世纪”

作者：Silence

“Tamagotch”的源起

1996年，在玩具行业有着极为丰富开发经验的BANDAI以灵敏的嗅觉预见到，传统玩具已经不能满足现代的青少年。随着电脑、数码产品的快速发展，游戏行业如日中天的市场发展程度，令BANDAI对“新时代的玩具该如何结合信息化的时代特征”产生了新的思考。

1996年11月23日，一款小小的电子玩具应运而生。虽然以前的电子游戏中曾经有过不少育成类型作品，但还从来没有出现过像“Tamagotch（电子宠物蛋）”这样与用户如此贴近又有培养真实生命感觉的数码玩具。Tamagotch一上市，就获得了高中生，女性上班族的欢迎。短短一个月的销售时间，就出现了出货不足的热销状况。培育电子宠物成为日本青年的流行热潮之一，进入了日本1997年度十大流行语之列。随着宠物蛋在日本大红大紫，BANDAI顺势在其他国家推出当地语版的商品，宠物蛋席卷中国、菲律宾、马来西亚、泰国、印尼、印度、越南等亚洲国家。自1997年5月海外上市以来，第一代Tamagotch总出货量达到了4000万的惊人数字，该商品系列也成为BANDAI继动漫周边产品、益智玩具之外的又一个支柱型长线品牌。即使在10年之后的今天，“Tamagotch”这个名字也依然凭借多品种，多平台的优势延续着旺盛的生命力，电子宠物的概念已经被作为一种标准的娱乐功能而遍及几乎所有的数码产品。

检阅Tamagotch的流行语

1、育成

Tamagotch是以人工智能的数码生命体方式存在的，它需要使用者像照料真实生活中宠物那样去培育，使数码生命个体得到不断的增长，同时又以可见的方式在液晶屏上随时显示出被培养宠物的生命状态。对于天生具有母性的女性消费者来说，这种带有育成要素的数码玩具无疑有着最大的诱惑力。



2、非自由度

在养育电子宠物时会有各种不可预料的事件发生，同时宠物的自然生理活动会限制使用者对其关心的程度。它和传统的育成类游戏最大的不同在于使用者在进行宠物育成时被限制的自由度。电子宠物的生态和种种生理活动有着对真实生命体较高的仿真程度，而作为它的主人，明知道手里只是一堆数据组成的形象,依然会因为自己投入的心血而产生了感情。这类限制表面看似乎在束缚着使用者，实际上却在变相促进使用者感情投入的积累，因此也就比随时能够存盘关机的育成类游戏更容易受到主人的呵护。

3、不可逆

这实际上也属于非自由度的概念之一。使用者在照料电子宠物的过程中除了随机发生的意外事件以外，“主人”自身的使用习惯也非常重要。每一个不当的操作都可能将电子模拟的生命体导向不可预料的成长态势。要想弥补无心或者大意犯下的错，几乎只有推倒重来这一个选择。以人类心理来分析，往往对失去的东西比对得到的东西记忆更深刻，也会产生更多的感情。因此，这种不可逆性实际上提升了电子宠物在使用者心中的心理价值。

4、便携

Tamagotch另一大成功要素在于它的便携性。随着现代都市生活节奏的加快，娱乐休闲成为工作生活的一个补充，经常要让位于繁重的工作任务以及繁琐的生活杂务。利用上下班路途来进行简便的娱乐，不但能够调剂积压过多压力的现代人心理上的疲惫，更重要在于这一娱乐方式最大限度地符合城市人对时间经济性所提出的高要求，掌上游戏机正是在这一理念下催生的。在某种意义上，Tamagotch比掌上游戏机具有更大的体积优势，同时低耗电量也在很大程度上促进了消费者的使用频度。比起真实的宠物，Tamagotch不会给主人带来过多生活工作上的时间干扰，然而却能比真实的宠物更贴身相随。易于携带的便利性是消费者选择Tamagotch作为贴身玩伴的最重要原因之一。

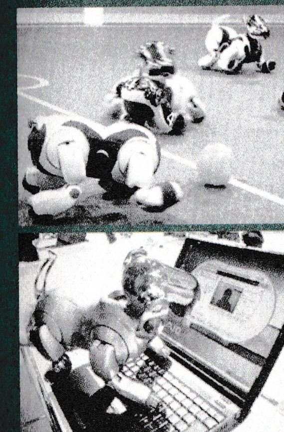
5、流行视觉

1996年的第一代Tamagotch是同时以6种颜色推出的。绚丽的多色泽，加上精巧的外形，对女性有着绝大的“杀伤力”。同时，Tamagotch低廉的售价也能使消费者产生天然的收集欲望。考察现代数码产品的人性化设计，除了便利性作为第一原则之外，能反映出使用者个性化的诉求也成为重要的成功法则之一。商品对于消费者有两大价值观在左右着，第一是使用价值，这是其商品生命力的绝对保障；第二则是能否使消费者产生额外的心理价值。消费者对商品的选择并不完全是照着实际的使用价值去判断的，经常会有因为商品一些外在形式而忽略使用价值的“盲目消费”，Tamagotch无疑是容易使人突然产生消费欲望的商品之一。

“近亲”大检阅

●Tamagotch v.s. Aibo

Aibo是索尼公司于1999年5月开发的智能机器狗，在外形上尽可能模拟了真实的宠物狗。因为有着集成电路以及微电脑芯片的控制，Aibo在机理反应上有着极为复杂的表现。最为重要的是，Aibo与主人之间的交流和互动也以仿自然的肢体动作最大限度地向真实宠物靠齐。比起Tamagotch来，Aibo更容易获得使用者的情感认同，因此自诞生以来，Aibo一直是现代人工智能技术发展的代名词之一。由于Aibo很受欢迎，世嘉曾顺势推出过更为廉价的机器狗iDOG，此后跟风的商品也屡有出现。



不过，作为一种“情感型”玩具，Aibo有很多的局限。除价格比较昂贵外，它的便携性不足，护理、育成时的事件也不可能很复杂。此外，与真实宠物的过度接近反而破坏了虚拟类产品的形式价值，加上售后繁琐的保养工作，使Aibo最终无法成为Tamagotch一样受欢迎的随身玩伴。所以，索尼在今年的1月26日宣布停止对Aibo的研发，虽然有着15万台的销售成绩，Aibo最终还是退出了数码娱乐产品的舞台。

●Tamagotch v.s. V-GIRL



V-GIRL是香港和记电讯于2004年开发的一款手机育成游戏，玩家通过缴纳月费的方式，在手机上与一名虚拟少女产生互动。玩家在3D的场景中与这名虚拟少女聊天、沟通、恋爱，在虚拟世界里体验到真实生活里和异性相处的感觉。由于该游戏是以手机为平台的，在便携性上完全体现出优势，同时又因为采取手机网游的方式能够下载补丁或升级，比传统电子宠物具有更多的变化和复杂性，加上又是虚拟情人的形式，对现代青年的诱惑要超过传统的电子宠物，因此2005年12月，和记又推出了面向女性消费者的男性版虚拟情人V-BOY。

●Tamagotch宠物s v.s. QQ宠物

在中国国内上网的网民中绝大多数都是使用QQ作为聊天工具的，因此有意将QQ打造为一个综合娱乐终端的腾讯开发出了QQ宠物这一游戏方式。QQ宠物最大的成功之处就是在传统宠物育成类游戏的基础上借助网络增加了不同用户之间的互动，用户培养的QQ宠物可以结婚生子，甚至可以像网络游戏一样经商战斗以及进行其它交互活动。同时，利用移动QQ的方式，用户可以方便地随时看护宠物，将传统的电子宠物与网络游戏的优势相结合，成为一个新的数码娱乐方式的亮点。然而，和虚拟情人一样，借助其他媒体所实现的虚拟宠物在“贴身性”上有着先天的不足，需要随着使用者对媒体的使用习惯来决定对虚拟宠物的接受程度。因此，相当一段时间之内，Tamagotch仍将是都市青年男女一个长期的流行词汇以及随身玩伴。



文/游央

渐行渐高的电子竞技

1999年年末的时候，一个叫做Couter-Strike的游戏进入了中国。Couter-Strike是由著名游戏Half-Life衍生而来的MoD版本，当时的版本，是Beta 0.8。

2006年，传来了Couter-Strike:Pro MoD(Couter-Strike：专业版本)的开发消息。这个时候的Couter-Strike的版本已经到了1.6，另外还有其他如CS:S等各种版本。

2000年，一个叫做WCGC的比赛登陆中国，这个比赛的全称叫做“World Cyber Game China”，比赛在四川成都的一个网吧举行，参加人数不到200。

2006年，几乎世界上所有的大型赛事都进入了中国，而在WCG、CPL、ESWC和WEG这些舶来赛事之外，具有政府背景的CEG和CIG也逐渐成为中国电子竞技赛事中不可忽视的力量。

电子竞技的官方定义是“……是指利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。通过运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。”随着这个定义的给出，在2003年，电子竞技成为了中国国家体育总局正式承认的第九十九个体育项目。

从2003年开始，以国家体育总局对电子竞技的认可为标志，中国电子竞技的发展出现了分野。从2003开始，电子竞技得以正名，名正而言顺。2003年之前种种，可以说是电子竞技的前世，而2003年之后种种，可以说是电子竞技在中国的今生。

电子竞技的前世

电子竞技初期的三个关键词

Key Word 1………… 网吧

要讨论电子竞技在中国的兴起，就不得不讨论网吧的作用。即便是在职业化和专业化达到新高度的今天，电子竞技与网吧的互相依赖关系还是非常紧密。由于网吧对于人群的吸引和示范能力，


比赛中的女子CS战队

使其成为了电子竞技传播的最好平台。时至今日，还有很多半职业的战队选择在网吧进行训练。2002年的“蓝极速”大火夺去了很多年轻的生命，随之而来的网吧整顿封停的政令也让中国的电子竞技陷入了停滞。不过，虽然存在很多问题，但网吧对于中国电子竞技发展存在着重要意义。

网吧所有者会以提供免费上机时间作为条件，给那些玩游戏玩得最好的玩家以表演的机会。从而为了吸引更多的顾客。这些有组织的玩家就是后来所谓“战队”的雏形，而各个网吧间这些“招牌”玩家的互相竞技，就是“电子竞技”比赛的发端。

Key Word 2…… 网络媒体

在电子竞技的传播过程中，网络起到了非常重要的作用。1999－2003年间，中国有很多水平非常高的电子竞技网站，比如著名的CSChina和CCSK(现在的ESAI)。这些网站都是由个人爱好者建立，其周围团结了一批志同道合且能力很强的编辑群体。这些编辑或者是海外留学生，或者是技术高手。他们能够把国外的最新资讯和各种比赛的录像视频引进到国内，同时也有非常多的爱好者会关注这些网站，并在其BBS上进行热烈的讨论。

如果没有了这些爱好者的努力，电子竞技在中国可能还是不能够从网吧的范畴脱离而进入到更加广阔的社会生活层面，这些网络媒体对中国的电子竞技发展起到了不可忽视的推动作用。

Key Word 3………… 赛事

而真正让电子竞技成为一个体育项目的，则是赛事。可以说没有赛事，就没有电子竞技。电子竞技依存于赛事，这也是一切体育项目的共同特征。

电子竞技赛事如今已经成为了一个具有巨大赢利空间的商业活动，但是在2000年，承办WCGC的网吧老板并没有赚到什么钱。但WCG(WCGC后更名为WCG)对于中国电子竞技发展的推动作用是毋庸置疑的。

WCG是一个由韩国三星公司出资举办的世界性电子竞技赛事，其秉承的是“奥林匹克”的体育精神，严格地按照奥运会的章程来举行电子竞技赛事。因此WCG是最具有国家荣誉感的赛事。这样一个赛事恰逢其时地在2000年的中国出现，从而就引发了玩家对认同与自我认同的热切追求——WCG的出现，对玩家来说，这至少说明了他们并非在“不务正业”，而是从事一个和“国家荣誉感”有关的活动。这也使得WCG从开始的不到200人，到后来一度成为中国红极一时的电子竞技赛事。

网吧是电子竞技活动的发源地，网络媒体是电子竞技传播的助推剂，而赛事，则是电子竞技赖以依存的核心。这三者构成了中国电子竞技发展期的稳定三角。

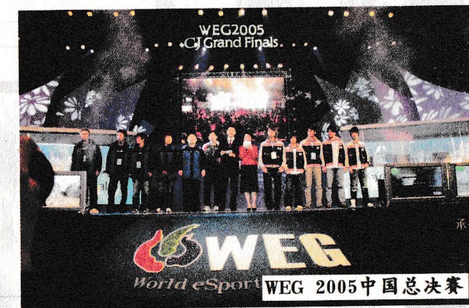
电子竞技的今生

瓶颈期的阵痛

巨大的市场潜力与主流舆论的误读

在体制方面，在国家体育总局的努力下，我国建立了国家队和专业选手认证机制以及电子竞技俱乐部的准入制度等。在受众群体数量逐渐增加和行业逐步规范的背景下，越来越多的厂商都愿意投入电子竞技行业。2006年投入电子竞技的厂商包括：微软、AMD、Intel、ATI等IT企业。

到了2006年，几乎所有的赛事都把决赛阶段的比赛放在了体育场，可容纳现场观众人数一般都在三千人左右。参加的选手也来自全国各地的各个省级分赛区，一个中等规模的赛事累计参与选手人数一般都会超过一万五千人。刚刚结束的WEG Masters 2006的比赛，22个比赛日，抽样其中某一天的通过在线流媒体观看观众的数量为140万人。（注：该数字为实时在线数字，即某时刻同时连接到流媒体服务器上的观众人数，非累计数字。）



WEG 2005中国总决赛

虽然在市场潜力上电子竞技产业一直受到相关专家的一致看好，但是由于电子竞技与网络游戏之间的微妙关系，使得在主流舆论上，电子竞技得不到相应的认可，甚至是出现了对于电子竞技的误读。

据CNNIC第十七次互联网调查报告，中国现在有1亿左右的网民，其中43%的网民把游戏作为上网的主要内容之一。和庞大的网络游戏群体相比，电子竞技的玩家数量相对来说不多。社会主流舆论因此也不对电子竞技和网络游戏群体进行区分，往

往将诸如沉迷网络游戏而荒废学业此类的道德批判混淆到了电子竞技上，从而使得电子竞技面临着一个相对艰难的舆论环境。

■规则形成期的混沌之治

从2003年至今，电子竞技在产业规范上依然处于一个摸索着建立规范的时期。尽管国家体育总局把电子竞技划归了体育的范畴，但是电子竞技并不能够直接从其他项目借鉴可行的经验。而且目前的电子竞技产业存在着多部门重复管理的情况。仅仅就赛事审批来说，体总、文化部和信息产业部都可以独自进行赛事审批，从而带来了某种程度上的管理混乱。如刚刚结束的WEG Masters 2006，就由于在赛事审批上的问题，造成了比赛两度易地，比赛两度延期的情况。

由于这个阶段的管理主体尚不够明确，使得很多规范性和指导性的发展条例不能够得以出台，从而使得电子竞技产业在经历了6年的高速发展之后，进入了一个相对稳定的瓶颈期。这个时候政府的决策，将会给电子竞技产业的发展带来决定性的影响。

而在各个政府部门没有分清权责之前，电子竞技产业将依然继续着在规则形成期的混沌之治。

电子竞技的人群

电子竞技的相关人群可以分为如下几类：选手、爱好者和从业者。

■选手

选手在电子竞技相关人群居于核心地位，其中最为优秀的选手年收入可以达到10万人民币左右，而大部分选手的年收入在2～3万人民币左右。其人数最少，在中国大约有不到1千名职业选手，半职业选手也不超过3千名。选手的地域来源也多以南方为主。

由于各地经济发展和人员职业结构的不同，初期电子竞技在中国的发展是以四川和广西作为中心的。这可能与四川人口众多且生活压力相对较小有关系，广西的情况也类似于四川。此外值得注意的一点就是这两个地方的人都普遍比较能够吃苦，这可能也是为什么后来中国绝大多数优秀的电子竞技选手都来自四川和广西的原因之一。


WNV获得中国第一个男子团

■爱好者

电子竞技爱好者在电子竞技行业中的作用就如同球迷的作用一样，这些人是电子竞技产业中不可或缺的重要部分。这些爱好者年龄在14－30岁之间，基本都有过游戏经历。出于各种原因这些爱好者并不能够成为职业选手，但对于电子竞技的热爱却保留了下来，并转化为关注各种赛事和选手的深层次动力。

由于年龄段和社会经历的缘故，年纪较大的爱好者往往会慢慢淡出这个群体，同时不断会有新的爱好者加入，从而保持住电子竞技爱好者群体数量的稳定性。这个群体的主要特征就是消费能力相对不足但是消费欲望很高，而且对于电子竞技以及相关的周边产品非常狂热。而随着这些爱好者年龄的逐渐增大和社会地位的提高，相应的会提高电子竞技在社会主流舆论中的评价和地位。

■从业者

电子竞技的从业者是指专业赛事组织的工作人员、专业媒体工作人员等以电子竞技作为其职业的人群。在分类范畴上选手属于从业者，但是由于选手参与者身份的特性，其对于行业发展和赛事组织规划等并没有发言权和决定权，因此将选手单独列为一类电子竞技的相关人群。

电子竞技从业者对电子竞技的行业发展起着至关重要的作用，这些人将会决定电子竞技的核心活动——赛事的品质好坏，也会通过各种宣传渠道，向广大玩家传递各种相关信息。因此能否举办一个优秀的赛事，能否以一种公正和积极的态度去传递各种信息，是电子竞技从业者们所肩负的重要责任。

■结语

在经历了六年的风雨历程之后，电子竞技终于走到了一个瓶颈期。过去六年，总的态势是一路走高的，与此同时，对产业规范性的需求也达到了一个空前的程度。可以说，电子竞技产业在2005－2006这个小高潮之后是走高还是走低，很大程度取决于政府的相关决策。

规则与电子竞技项目

Counter-Strike是由valve公司开发的Half-Life系列引擎制作的MoD版本，保持了Half-Life的FPS游戏特性的同时引入团队配合作战的模式。在比赛中，选手分别扮演Counter-Terrorist（反恐精英）和Terrorist（恐怖分子），恐怖分子的目标是埋放高性能炸弹C4并使其爆炸或者消灭掉所有的反恐精英，反恐精英的目标则是阻止C4的爆炸，或者消灭掉所有的恐怖分子。Counter-Strike已经从最初的beta版发展到了现在的Counter-Stirke:Source版本。不过现在主流的电子竞技比赛，大都以Couter-Strike v1.6版本为主。

电子竞技项目与其他游戏最大的不同就在于其有非常严密的赛事规则，对于获胜的标准和获胜的途径有着严格的判定过程。正是这些通过时间漫长的积累而获得实践性规则，使得电子竞技在竞技公平性上有了很大的保障。

以ESWC（Electronic Sports World Cup）2006年中国赛区Couter-Strike项目规则为例，我们可以简单了解电子竞技项目的基本特征。

·比赛方法 ：5 v 5 (Team Play, 5 players per team)

（这表示双方各出五名队员进行对战，人数不足者是不能够参加比赛的。）

·回合 ：30 Rounds (Max rounds format)

（每队15回合恐怖分子，·15回合反恐精英，·在比赛中，·任何一方先取得16局比赛的胜利，·就能获得该场比赛的胜利）

·每回合时间 ：2 minutes

（每回合比赛一共两分钟，如果在两分钟时间之内，恐怖分子没有能够埋放C4或者消灭掉所有的反恐精英，那么则由反恐精英方获胜。）

·开始时以猜币方式决定角色，·胜者可以优先选择上半场的角色。

（在不同的地图中，某方会有一定的优势。比如在某些地图中，反恐精英就占有很大的地形优势。）


中国知名战队WNV玩家见面


获得官方认可的电子竞技

·如果发生平局，·将加赛6回合：每队恐怖分子与反恐精英各3回合(加时赛起始金钱为16000)。

(加赛6回合，先获得4个回合的一方胜利。开始金钱数目为16000，则任意一方在3回合中，都将有足够的金钱购买装备，从而保证不会因为恐怖分子和反恐精英在枪械价格上的差异而产生不公平性。)

·正式地图：De_Dust2*，De_Nuke*，De_Train*，De_Cbble，De_Inferno

（注：标·注有*号的地图，·将采用组委会提供的Drax版本，·以防止闪光雷BUG。）

·只有队长在2个赛段中可以使用公共游戏短信(短信模式1)。当“死亡”后，·规则依然适用。其他队员如使用公共游戏短信将被判犯规。比赛时，·其他队员只允许使用队内游戏短信。

（公共游戏短信是指在默认设置下，按键盘Y键之后发送的文字信息，这些信息是比赛双方都可以看到的。为了保证比赛的顺利进行，只有双方队长可以在游戏中发布信息。就如同在一些体育项目中，只有队长才能够与裁判员交涉一样。）

·队员之间“活着”和“死亡”队员可以口头联络。

（由于可以口头联络，所以会产生由“死亡”队员指挥“活着”队员进行比赛的情况。不同的比赛对此项要求不同。）

·如果因为非故意和不·可预料的原因使所有队员不·能比赛，·比如服务器停止工作，·该回合比分将被取消，·最终结果加赛一回合。

（此项为比赛出现不可预料原因之后的补救方式，不同的赛事补救方式不尽相同，但是总的原则就是保证比赛的公正合理。）

Couter-Strike作为一个历久弥新的竞技项目，团队竞技性是其生命之源——版本在不停的更替，但是始终不变的是那种协同作战共同奋斗的感觉。而上述的规则，则很好地保证了选手能够在一个公平的环境下来体会这种感觉。

【第三特辑】手柄之魂

CONTROLLER SPIRITS

"游戏与玩家相连的纽带。"
这是小小的手柄在不知不觉间被人们赋予的称号。
最开始，它只是由一根摇杆和几个按键组成的简单机械，
但不知何时，已经变成了机能极其复杂的精密设备。
control的本意是"支配"与"管理"，在电子游戏领域，它又代表着什么样的意义？
对于许多中国玩家来说，这些往事似乎显得过于遥远，
但实际上，在那些曾经引领电子娱乐业界走向发展的创意中，
存在着许多与当今时代相重叠的交点。
如今，让我们用历史的目光，重新回顾这个独特领域的历史，
或许，我们将能从中寻找到指引今后游戏界发展的路标。

一、CONTROLLER 80's

Family Computer（FC）于1983年登场。伴随着游戏历史的巨大变革，游戏手柄的发展方向，也发生了前所未有的变化。



FC之前的黎明时期

80年代最初的两年，随着电子技术的进化，家庭用简易PC的风潮开始席卷世界各国。这种新型设备既可以玩游戏，也可以自己编辑简单的程序。这些充满魅力的要素不仅影响着用户，也影响着电子产品制造商们。

日本于1981年发售的“Cassette Vision”是对游戏机能进行了特化的电子产品。它废除了用键盘操作游戏的传统模式，在主机上直接配置了对游戏内容进行控制的操作板。从现在的眼光看，这款主机的整个机身就是一个大手柄。不久之后，还推出了通过连接线拉出附属操纵器的版本。

从这时起，家用游戏机全都附有与主机相连的“纯正”手柄的时代到来了。

PYUTA



TOMY公司于1982年8月发售的家用简易PC，当时售价为49800日元。除了键盘，还附带了游戏用的控制器。蓝色的圆形部分实际上是对应8方向的按键。

Super Cassette Vision



EPOCH公司于1984年7月发售的家用游戏机,是“Cassette Vision”的后继机型。添加了带有方向杆的控制器，玩起游戏来比原机型更方便。控制器还可以收纳在主机里。

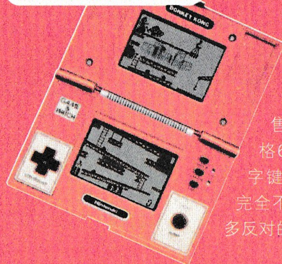


十字键的登场

就在各家厂商纷纷推出游戏主机时，FC终于出现在全世界游戏爱好者的面前。虽然“手柄连在主机上”的基本形式没有改变，但FC手柄却具有一个与众不同的特点，那就是搭载了后来成为游戏界传世经典的“十字键”。实际上，十字键是从FC问世两年以前发售的GAME&WATCH《大金刚》上沿用下来的。

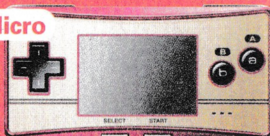
然而，高完成度最终造就了FC手柄的成功。比起以前那些竖着拿的拔钮或摇杆类手柄，带有十字键的FC手柄拿起来无疑更加舒适一些。从那之后，其它厂商纷纷追随FC的手柄设计，虽然细节各有不同，但“游戏机手柄”留给人们的印象，却已经基本固定了。

GAME&WATCH



GAME&WATCH中最著名的作品当属1982年6月3日发售的《大金刚》，价格6000日元。由于十字键的操作感觉与街机完全不同，当时出现过很多反对的声音。

GAMEBOY Micro



2005年9月13日发售，价格12000日元。尽管已经历时20年以上，人们还是不能忘记当年的FC手柄。实际上，20年来与FC手柄形象相近的周边多不胜数。



游戏手柄的朝阳

FC的十字键无疑标志着游戏手柄的进化，但实际上，家用游戏主机前面设置的扩张接口（expand connector）也是一项重大的技术变革。每当一款人气街机游戏移植到家用机上，就会出现与其主题相符的控制装置，射击游戏热潮出现之后，连射装置也随之登场。到最后，甚至出现了“只有一款游戏能用”的专用手柄。现如今制造厂商推出游戏手柄的商业规律，可以说就是从这个时期开始确立的。

于是，这样一个小小的细节彻底颠覆了“使用游戏主机上附带的纯正手柄进行游戏”的传统观念，玩家们开始根据不同的游戏种类和自己的兴趣爱好来挑选自己使用的游戏手柄。从这时起，家用游戏配件领域进入了一个被全新理念所支配的时代。

ASCⅡ STICK



ASC于1985年3月发售的FC专用控制台，当时价格为8800日元，包装是具有高级感的大箱子，给人留下的印象十分深刻。这款控制台是后来家用机大摇杆的雏形之一。

JOYBALL



由HAL研究所开发的FC专用游戏控制器。这款控制器使用非常新颖的方向球，并首次搭载了连射机能。这款几乎专门对应射击游戏的手柄堪称射击游戏世代的代表性产物。



迎来量产体制的手柄

最开始的时候，扩张型游戏手柄大多由为游戏主机提供软件的第三方厂商进行生产与发售。FC一枝独秀的时代开始之后，原领域之外的厂商也受到了风潮的影响，开始推出各种各样的周边设备。

在这个时代诞生的商品之中，最著名的就是被日本游戏业界称为“传说”的“Power Glove”。这款由Pax Corporation公司发售的控制器外形是一只手套，玩家将其套在手上，就可以用手指着屏幕进行操纵，体会到其它手柄所感受不到的“和游戏连成一体”的感觉。不过，这款控制器的控制要靠在电视屏幕两边安装接收器实现，只有一只手套是无法使用的。

为了和其它公司的产品进行区别，80年代游戏手柄的特点是出新出奇，创意非常独特。从产品种类丰富的角度上讲，这大概是最有意思的时代了。

Pax Power Glove



定价19800日元，在当时算是比较昂贵的周边。由于操作方法与普通手柄完全不同，想熟练使用需要长时间的练习。由于设计过于前卫，这款控制器最终没能获得广泛支持。

Family Trainer



BANDAI公司推出的地毯型游戏控制器，用双足控制游戏在那时还是前所未见的设计。这款周边在当年反响并不大，但它却是后来风靡一时的DDR的雏形之一。

二、CONTROLLER 90's

1990年年末Super Family Computer（SFC）的发售，揭开了90年代游戏业界的序幕。SS和PS中途以强大势头推出，将手柄的混战引向下一个世代。

前所未闻的格斗浪潮

相传，1987年出现在日本街机厅中的《街头霸王（Street Fighter）》，对当时正处于开发之中的SFC造成了很大影响，旧型机的两个按键开始无法对应新游戏的需要。

不知当时任天堂是不是预见到了后来的《街头霸王Ⅱ（Street FighterⅡ）》热潮，一口气将手柄上的按键提升到6个无疑是个明智的决定。与格斗游戏拳脚键位分为弱、中、强的需要相对，在手柄上部增设的L、R键成了非常宝贵的设计。主机连接线也移到了手柄的正上方，使用时的舒适感得到提升。即使到了现在，认为SFC正统手柄“具有最佳手感”的人也非常多。这一时期还诞生了将指令记录在手柄中，使复杂的必杀技能够瞬间使用的手柄。这完全可以看成是格斗风潮的产物。

必杀Command Controller



被SFC玩家称为“拥有无限潜力”的传奇手柄。指令记录的功能不仅可以应用在格斗游戏上，也可以在玩RPG时设定战斗模式的指令用来练级。

Fighting Pad 6B



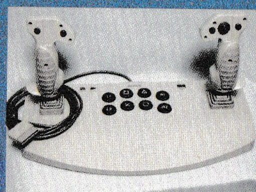
SFC的主要对手——SEGA公司的Mega Drive（MD）也从1993年发售的2代主机开始使用6键手柄。对于喜爱MD的中国玩家来说，这是一款非常熟悉的手柄。

模拟标准化时代

SFC的荣华并没有像FC那样持续下去。到了90年代中期，次世代战争爆发了。与使用了沿袭自MD6键手柄的Sega Saturn（SS）相对，SONY的新势力Play Station（PS）凭借两端呈把手形状的新型手柄参战。最初，PS手柄的设计使人感觉有一点不协调，但最终还是得到了用户们的认可。说到模拟控制，1996年发售的Nintendo64（N64）在其标准手柄上采用了3D摇杆。这个在十字键之后又一次实现了进化的设计直到现在也依然被使用着。除此之外，NAMCO公司也推出了可以做出“转舵”动作的手柄“Negcon”，如今已经显得理所当然的模拟类游戏操纵器阵容，就是从这个时代起渐渐确立起来的。

Analog Joystick

飞行摇杆一类的模拟控制器在PS问世初期就已经出现了。这是当时唯一一款对应著名街机移植游戏《ASSAULT》的控制工具，也成为喜爱这款游戏的玩家梦想中的设备。





XE-1AP



标准手柄以外的模拟操纵器早在80年代就已经出现过，其中最著名的一款就是电波新闻社发售的MD用模拟手柄XE-1AP，由于外形奇特，这款手柄被日本玩家们称为“鲎”。

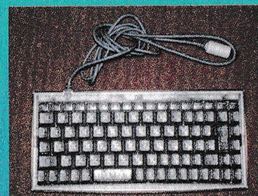
网络时代的到来

随着Windows98的普及和Dreamast（DC）主机的出现，游戏业界迎来了网络时代。当然，这个潮流影响到了手柄。

主机内置调制解调器，可以当作网络终端来使用的DC，如同理所当然一般拥有着自己的键盘设备。当年为了使家用游戏机得到发展而被厂商们舍弃的键盘如今却成了游戏机发展的必需，这可说是一件有些讽刺的事。SS时代也存在键盘，但那几乎是专门用来对应网络的。而DC发售后，推出了很多打字形式的游戏软件，键盘作为游戏控制器的功能也得到了比较充分的体现。

至于鼠标方面，虽然当初的SFC、MD和PC-Engine（PC-E）都有过这种设备，但它被视作常用的游戏控制工具还是从这个时代才开始的。之后，PS也发售了专用鼠标，并且陆续发售了对应鼠标的游戏。

键盘



DC可说是家用游戏机中使用键盘最多的一种，很多海外的DC玩家都用游戏机上网。DC上曾经发售过好几种颜色的键盘，后期还出现过密集型键盘。

鼠标



鼠标如今可以说是与游戏不可分离的设备之一。各种家用游戏主机都拥有自己的鼠标，在网络逐渐成为家用游戏的大趋势之后，鼠标的推出更是层出不穷。

向无线发起的挑战

90年代发售的家用游戏主机中，很多从一开始就搭载了4个手柄插口，即使是只有两个手柄插口的主机，也都配有各自的多人分插器，鼓励多人同时游戏的倾向非常明显。

但是这样一来，主机上插接的手柄数量必然增多，在相互传递手柄的游戏过程中，连接线很容易连接在一起。“为了解决这个问题，厂家们瞄准了无线手柄。”这虽然听起来有点像笑谈，但实际上，减少连接线，加大自由度确实是无线控制器出现的主要原因之一。

其实，早在FC时代就曾经出现过一款无线手柄，但这个领域新商品推出加速的趋势确实是从90年代才开始的。几乎所有的主机都推出了无线手柄。早期无线手柄的发信方式是红外线，一旦中间有障碍物控制就会失效，人数多的时候还会发生串线。经过了这些教训，后来的无线手柄都改成了无线电波通信。很多主机的标准手柄都变成了无线式的，真是一个令人惊奇的时代。

红外线手柄

在PS与SS的时代，红外线手柄可谓多种多样，许多厂商都推出过类似的商品。红外线手柄之间存在电池使用时间等差异。由于价格昂贵，红外线手柄并不普及。



PLAYDIA



BANDAI公司于1994年发售的家用游戏机。由于主机机能和软件阵容过于落后而迅速消亡，但将红外线手柄作为标准配置的做法却受到了很多玩家的关注。

三、CONTROLLER 00's

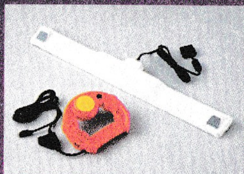
就在发售了Playstation2（PS2）的2000年，家用游戏机手柄的进化史掀开了新的一页。日新月异的电子技术创造了一个前所未有的时代。

游戏手柄大乐团

“用不能进行实际演奏的乐器，在游戏中进行虚拟体验”，这是很早就已经存在的游戏创意。FC时代就有《DOREMIKKO》这种用专用模拟钢琴键盘来玩的游戏。不过，那种只对应单一游戏的钢琴键盘模拟成分较重，还没有真正转化到“游戏手柄”的领域中来。

90年代后半期出现了音乐游戏风潮。使用钢琴、吉他甚至指挥棒的游戏纷纷问世。伴随着音乐游戏被广泛认识，乐器型手柄也开始受人关注。2000年之后，游戏乐器种类变得越来越“专”，圆鼓、沙锤、康茄鼓等等，把这些控制器集中到一起，几乎可以组成一个乐队了。其中，以日本传统乐器“和太鼓”作为题材的《太鼓达人》获得了很高的人气

Syaka & Tambourine



一时之间成为话题的音乐控制器。有趣的是，这款游戏的发售者是SEGA，而控制器的发售者是SAMMY。当时的制作组成员莫非预示到了未来？

Tatakon



《太鼓达人》的专用控制器，玩家只需要用鼓锤敲击太鼓就可以进行游戏，控制方法单纯明快。“Tatakon”这个名字也非常响亮，达到了很好的商业效果。

声音输入操作

不用手指而通过自己的声音对游戏直接进行操作，这可能是最为简单的游戏操纵界面，然而，实现这一输入方法所花的时间却恰恰是最长的。当年FC的2P手柄上也带有麦克风，但仅仅可以识别声音的ON・OFF。一直到90年代末，N64的《皮卡丘元气DE-CHU》这种真正使用声音输入的游戏才正式登场。在这个阶段，对话要素比操纵显得更重要一些，但即使如此，使用声音引导游戏的进行，已经毫无疑问地预示着游戏手柄新时代的到来。

随着声音输入的认识率逐步上升，PS2上终于出现了《Operators Side》这种适合交流又具有人气的声音输入游戏。此外，当前任天堂的主力掌上游戏机NDS也采用了声音输入系统，相对应的游戏软件也有很多。

声音输入游戏



由于这类游戏经常与声音输入设备成套出售,包装盒普遍很大。从理论上讲，声音输入设备是可以通用的，但实际上，只对应单一软件的情况也时有发生。

GC麦克风

比起很多前世代的游戏机，Game Cube（GC）麦克风的名气意外地低，即使是主机拥有量相对较多的日本本土也一样。这个麦克风使用时要插在GC主机的记忆卡插槽中，连接方式非常独特。



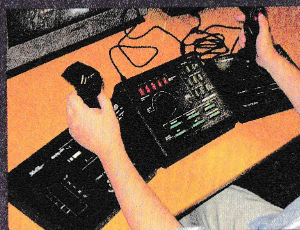
 “连这些东西都有”的时代

回想起来，游戏手柄已经经历了20年以上的历史。有些人不免会担心，经历了这么长的时间，手柄的创意会不会已经面临枯竭，对新产品的推出速度造成影响。然而从事实上看，这种担心完全没有必要。

一般情况下想不到的形式，即使想到也几乎做不出来的设计，曾被人做出这种评价的手柄创意正在不断成为现实。其中首当其冲的应该算是Xbox的《铁骑》专用摇杆了。那是一款将男孩子们“想坐在机器人驾驶舱中”的梦想完全化作现实的商品。除此之外，还有《鬼武者》的刀型手柄以及《最终幻想X-2》的手枪型手柄，简直是“只要想到什么，就能做出什么”。更加独特的是为纪念《太空侵略者》而推出的旧式街机筐体型控制台。虽然不是什么崭新的设计，但这无疑也是一种值得借鉴的思路，毕竟“怀旧”是永恒的主题。

《铁骑》专用摇杆

键数总和超过40个，完全是一个驾驶舱。除了基本的模拟摇杆和功能键之外，甚至还追加了脚踏板和紧急脱出按钮，设计非常符合“机器人”主题的本色。



筐体型控制台

TAITO为纪念《太空侵略者》20周年而推出的特殊控制台。将PS2的标准手柄插入其中,使用物理结构实现按键对应。虽然结构简单，但怀旧的感觉非常真实。



 走向未来的游戏手柄

从上面这段简短回顾的历史中，我们不难看到，手柄并没有和游戏走上相同的发展道路。游戏手柄的设计者和生产者似乎始终没有意识到交流性和广泛性的潮流，而是走上了复杂化的道路。增设键位，投入新技术，试图单独提升某一方面的游戏性，但实际上却失去了很多用户，这不能不说是一件有些尴尬的事。

宫本茂曾经在2005年的国际展会上用“简便”这个词来概括家用游戏机手柄的发展方向。对于任天堂自己来说，这个“简便”的理想，就是做出让家庭中每一个成员都能使用的，如同电视遥控器一样普遍的游戏手柄来。这个理想究竟能给人们带来怎样的游戏世界，的确是一件很有意思的事。

游戏手柄的改良并不仅仅是主机生产者的事，专门制造手柄的周边厂商也应当为此付出更多的思考。人们应该通过什么细节来接触游戏，在今天仍然是一个毫不过时的课题。

遥控器?



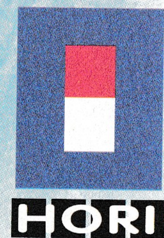
“遥控”的设想并不是信口而出，任天堂最新家用游戏主机“wii”的手柄设计真的很像家电的遥控器。是不是还有隐藏颜色的手柄存在呢?

双节棍?



虽然分成两截的手柄充满了“奇思妙想”，但从控制方式上不难看出，任天堂并没有舍弃传统手柄的操纵感觉。“wii”的手柄是否能为游戏操纵领域掀起真正的革命呢?

你所不知道的神奇“手柄”



HORI公司「Ore Commander」开发者专访

目前在日本游戏界，只要提起“手柄”，很多人首先想到的就是HORI。这家著名的电子产品开发商在游戏周边领域倾注了非常大的热情，对各种游戏主机的配件阵容形成了有力的支持。2005年，HORI推出了他们的最新游戏周边系列“Periborg”。这个充满奇思妙想的游戏产品系列代表了HORI公司怎样的发展构想？HORI诠释“游戏手柄”的精髓在何处？这篇专访将带你走进游戏周边开发的特殊领域之中。

开发营业部　组长
大神佳人
Yoshito Ooga
曾多次担任HORI商品的监制，同时兼任网络商店HORISTORE的店长和HORI爱好者俱乐部的会长。

开发营业部　主任
森川荣司
Eiji Morikawa
HORI新商品系列“Periborg”的生身之父。森川灵活多变的设计思路曾经创出了无数堪称名作的游戏周边商品。

令人怀念的HORI制品

与光学兵器“Laser Commander”的再会

——你们好。

大神：你好。你使用过HORI的商品吗？

——实际上，我当初买的第一个FC周边机器就是HORI的“Laser Commander”。

森川：是那个啊。那边应该有，拿出来怀念一下怎么样？

（森川指了指陈列了HORI历代商品的展示窗，然后走过去取出了一台“Laser Commander”）

——对，就是它！A、B键用的是光学传感器对吧。只要把光挡上就会产生反应……为什么采用了光学传感器呢？

大神：其实并没有太深的含义。光学传感器并不是制品本身所必要的，纯粹是我们看到光学传感器后，琢磨“能不能利用它做点什么有意思的东西”的结果。

森川：因为“Laser”有一种未来的感觉。

——我那时就是对光学传感的控制方式产生了兴趣，才产生“用用试试吧！”的想法的。但是实际玩的时候觉得方向键太大，没法像想的那样操纵自如。（笑）我最近想起，当年FC发售时，的确有些PC出身的玩家像打键盘的数字键那样用四根手指来操作方向键，难道这款商品是为使用那种操纵方式的玩家设计的吗？

大神：那个因素确实在我们设计方案的考虑之中。我们是想实现一种“无论拿在手上还是放在桌上都能够进行操作”的设计。也就是说，你的说法有一半是和我们的想法相符合的。

——我那时玩射击游戏的时候，为了实现连射，把亲戚送给我的小沙包堵在了B键的传感器上，然后用普通的FC手柄来操作方向键。

森川：实现了连射锁定机能啊，太厉害了。

风格从N64向FC进行逆向进化？“HORI Pad Mini 64”

——大家都觉得“HORI Pad Mini 64”手柄非常易于使用。N64正规手柄的握法很独特，把它向FC手柄风格进行逆向演化的想法真的非常新鲜。

大神：对于主要使用3D摇杆进行游戏的模拟手柄来说，这是一种理所当然的做法，我们的头脑中是这样认为的。这款手柄也受到了来自任天堂公司自身的好评。

——那么倒过来说，你们觉得包括其它公司产品在内的手柄中，最好用的是哪一款呢？

大神：我个人喜欢的是SFC的正统手柄。我觉得十字键的精彩设计和那款手柄优秀的操作性是不太容易超越的。

开发中也有情节 “弹子控制器行家”和“鬼武者3记忆卡”

——有没有什么令你们难以忘怀的开发花絮呢？

森川：新作“Periborg”以外的话……我们曾经推出过一款叫做“弹子控制器行家”的，再现弹子机实际筐体尺寸的大型手柄。你也知道，日本人是非常喜欢打弹子的，对机台的手感非常讲究。强度应当做到什么地步，限度与平衡非常难以掌握。成品非常重，比较容易从桌上坠落。如何设计才能符合公司制定的安全标准，我们费了很大的脑筋。我进入公司的第一年是负责进行测试的，工作就是进行各种实验之后，向设计者报告“坏掉了”。我们试着让机体从高处坠落，接受重压，承受静电等等，进行了反复的测试与改良。因此，那个产品最后做得相当结实。

我自己负责开发的商品中，《鬼武者3》记忆卡给我留下的印象很深。我们设计把记忆卡做成“印笼”，也就是古人悬在腰间的印章盒的形状，附上飘逸的吊穗，表面印上“鬼”的金字，再把它收纳在小桐木箱里。开始制作的时候，我们先给福冈一家生产桐箱的厂商去了电话，对他们说“我们想在桐箱里装游戏记忆卡”。那家厂商的社长自己不熟悉游戏，但他儿子是游戏的忠实爱好者，并且对HORI非常了解。于是，他们表示非常欢迎这项合作，并开始试做各种式样的桐箱。在内衬的材料和底座的结构上，那家厂商给了我们很大的帮助。不过，虽然他们很热心地进行了设计工作，可由于工厂的地理位置等很多原因，我们最后没能和那家厂商签订生产合同。不能和他们一起工作这件事令我至今还时时感到遗憾，我一直想着应该用什么方式来表达一下自己的感谢之意。也不知他们现在是不是一切都好。

大神：由于我和各种商品的开发都有关联，因此不能一概而论。不仅是开发与设计，还对提出的企划书发表意见等等，整体上负责调整和设计方面的协调工作。

——目前HORI最受欢迎的商品是什么？

大神：“Real Arcade Pro”系列。这个系列的重点是摇杆的操作性，在PS用摇杆“Fighting Stick PS”的基础上进行了慎重的改良。我们随时检查用户和市场的反应，不断对用户们所注意的细节等方面进行细微调整。即使现在商品已经受到了好评，我们作为技术者也不能放松对品质极限的追求。由于每次重新生产时都会进行改良，现在几乎已经数不清有多少个版本了。（笑）。就是这样的技术与开发过程造就了现在的“Real Arcade Pro”系列。

Laser Commander



HORI在FC时代的名作，A、B键采用了光学传感器。方向键的操作非常古怪，但侧面的插口可以连接正统的任天堂1P手柄，所以大可放心……真的吗？

HORI Pad Mini 64



N64正统手柄的3D摇杆是塑料的，但HORI这款手柄的摇杆质地是橡胶，手感更加良好。在手柄的制作和创意上，HORI甚至走在了任天堂GC的前面。

弹子控制器行家

日本的弹子迷们非常喜欢的一款控制台。完全按照真正弹子机1/1的比例制作，不仅开始键的形状模仿硬币投入口，甚至还制作了假的机台钥匙孔，外形设计非常逼真。



鬼武者3记忆卡 8MB 印笼 鬼札



带有日本传统和式风格的记忆卡，包装甚至使用了古风的桐箱。HORI连记忆保存工具都做到如此地步，的确可说是种独一无二的执着了。



Real Arcade Pro.

街机高打们的“御用”摇杆，每次发售时都会根据玩家的要求进行不同的调整，还推出过很多印有游戏角色形象的限定版本，成为拥护者们竞相收藏的对象。

幻之商品的真相?

幻之PC-E射击专用手柄“Power Console”

——HORI曾经有一款准备为PC-E制作的幻之手柄“Power Console”对吧。我听说那款商品是因为制品强度的原因而停止开发的……

大神： 那个和强度问题没有任何关系。开发计划自身被中止了，只有这一个原因。实际上，本来那就是个连具体拿来做什么都说不清楚的东西。那个摇杆要怎么使，为了什么用途才搭载了那种像计算器一样的输入装置，完全没有目的性可言。那样的商品，就算“长成”了也嫁不出去。（笑）我觉得取消那个计划是正确的。那个东西直到可以生产的阶段都是由HORI负责的，但最后，那个巨大的模板在工厂里放置了很长时间。（苦笑）“不能仅凭设计者的一厢情愿来做东西”，那真是个让我们清楚认识了这一点的企划过程……

——几年以前NEC公司曾经在一个展销会上搭设展台，开展了那款手柄试制品的订购活动，进行了预定的用户们后来怎么样了呢?

大神： 我们也不知道他们最后被怎么样了。(笑)

——还有一种说法认为，“Power Console”是Xbox《铁骑》专用摇杆的雏形。

大神： 谁知道呢?（笑）

被含泪雪藏的PS专用键盘手柄

大神： 说起来，我们也有已经公布了发售消息，却在发售日临近的时候被取消的商品。那就是PS专用的键盘手柄。

（大神从展示窗中拿出了一部手柄的样机）

——是为网络游戏而设计的吗?

森川： 手柄带有USB插头，手柄的下部可以作为USB键盘使用。

——很容易拿啊。感觉好像不错。

森川： 背面的手感很好吧。曲线的角度很适合握持，能留下轻柔的感觉，手指不容易疲劳。操作性也不错，键位设置是根据拇指的活动范围设计的，不用费什么劲就能按到。用的时候可以一边玩游戏，一边用拇指轻巧地输入文字。

——啊，真的！这个为什么中止开发了?

森川： 这款手柄一开始是为对应《最终幻想XI》而设计的……可当时我们还只能见到《最终幻想XI》的β版，没办法预测键盘最后会在这款游戏里起多大的作用。

大神： 因此，开发者没有能够对《最终幻想XI》进行充分的试玩检证。

森川： 游戏交给手柄的部分，对话时用下面的键盘进行操作，一开始的计划是这样设计的。为了让键盘变得更加易于使用，我们尽量减少了键盘上按键的数量。《最终幻想XI》实际开始网络服务运营之后，我们玩了一下才发现……必需的按键数量不够。照目前的设计，确实可以同时实现游戏和简单的对话，但想要玩得再“专”一些，仅凭现有的机能是做不到的。Function（F1-F12）键、Control（Ctrl）键、Alt键等等，这些深度玩家们一定会用到的键在已经成形的设计中全都被省略掉了。例如,游戏网络上的日本玩家常用@符号代表“距离……还差”这个意思，对话中谈及经验值的时候常常会出现“经验值@（还差）多少才升级?”之类的语句。也就是说，我们是在没有得到如何对游戏文化进行支持的必要情报之前就贸然进行了这个企划。

大神： 实际上，在抽选出来对这款手柄的样品进行试玩的用户中，有一些直到现在还在使用它。从商品完成度的角度来说，它其实做得很不错。

——连外包装和说明书都完成了，中止发售实在是有些可惜。用上它的只有检测员是吗……那么样品如果流到二手市场上，大概会以非常高的价格成交吧……

大神： 从我们自己的角度上说，并不想看到它成为炒作对象。目前手里有这款手柄的人，还是不要轻易出手比较好。

新系列“Periborg”始动!

“Periborg”系列开始！周边机器迈向次世代!

——“Periborg”系列的创意是从什么时候开始的呢?

森川： 我从进入公司以来一直参加与PS相关的周边机器项目。用户们对以游戏中主人公使用的武器或者敌方角色为形象的，将剧情中的世界观表现在设计中的手柄反响非常强烈，我们从中切身感觉到，商品作为一种“物件”的趣味性很多情况下比商品是否易于使用还重要。我们觉得，当前的游戏环境正逐渐向着台式机、掌机和次世代机等不同方向分散开去，用户也分成了喜欢轻松随意进行游戏的轻度玩家和连购买周边机器都带有个人喜好的重度玩家。如果周边机器开发的着眼点只停留在重度玩家身上，是无法扩大商品的市场规模的。那么，在不断变化的市场环境中，不变的是什么呢? 我们在思考这个问题的时候发现，不变的是面对游戏的玩家们自身。

——最先想出来的是哪一款商品呢?

森川： 第一个想出来的就是“Ore-Commander”。虽然我们公司开发过各种各样的手柄,但需求表现得最高的还是连射机能。另外,大概有很多玩家提到HORI时都会首先想到连射的“HORI-Commander”。于是我们想，如果不是在各种手柄上搭载连射机能。而是创造出在何种环境下都能进行连射的“自己”会怎么样?“将连射机能赋予玩家自身”，我们抱着这种想法制出了这部试作品。那时，“peripheral（周边）”和“cyborg（改造生体）”这两个词在我脑海中非常自然地结合在了一起。“就是Periborg啦！”名字就这么决定了。(笑)由于定下了“Periborg”这个大方向，我们开始沿着“能装在自己身上的周边机器”的方向展开思考，针对玩家们广泛想到的问题进行设计，就是这样一个过程。最初我们想让它继承“HORI-Commander”的血统，颜色也选择了和“HORI-Commander”相近的赭红色，但反应并不理想。于是我们在对机器形状进行重新设计的时候一直在想，与这个创意最相称的颜色是什么，与“生体改造”的印象最相称的颜色是什么。最后，我们决定使用白色。

被连射所震撼的东京游戏展

——在“Ore-Commander”发售之前，你们曾经在东京游戏展上先行发售了宣传T恤衫对吧。

大神： 那全部都是森川的提案。反响超出了我们的预料——本家商品还没推出，形象商品倒先卖出去了。（笑）直到现在，在我们公司网络商店上求购这件T恤衫的人还有很多呢。

森川： 那时当我听到“在游戏展上出展！”的消息时，我立即有了这种想法：“虽然制作途中的Periborg还没办法发售，但T恤衫可以卖！对Periborg抱有期盼的玩家一定会来买的！把‘带有连射机能的自己’的口号展示在自己的后背上！”不过，我们虽然在东京展上进行了“已经决定发售！”的宣传，但得到的反应几乎都是“真能发售吗?”大家好像都不怎么相信。（笑）“这种半开玩笑式的主意不如直说比较好”，很多人都抱持着这种态度。但当看过商品的实际演示之后，他们都感到非常兴奋。“真的能动！真的可以连射！”等等。

直到现在，仍然有已经听说过这款商品却不知道它已经发售的玩家存在。因此我觉得，在看到这篇专访之后，还会有很多人做出“什么? 真的发售了！”的反应。（笑）

——可以实际演示一下吗?

（森川拿出了一台GBA）

森川： 我带来了GBA版的《Star Soldier》。我们在进行“Ore-Commander”企划的时候，正好赶上这部作品的“FC MINI”复刻版发售，当时我就觉得非买不可。我恰好是“巡礼团”（高桥名人最早于1985年举办的游戏主题大会，在日本全国巡回召开，在玩家中获得极高人气）时代的人，热衷于“巡礼团”的时候恰好是小学三四年级，看着《KOROKORO COMIC》等著名的小学生漫画杂志，对高桥名人崇拜得不得了。那时为了购买HUDSON公司出的，能测量连射数的秒表，我还曾经跑到玩具店前去排大队。那真是好长的队伍啊。

（森川将《FC MINI Star Soldier》插进手中的GBA并打开了电源）

——以前高桥名人曾经教过，高速连打不是用

PB-001
Ore-Commander
装着型连射装置

将连射机能搭载在自己身上的革命性装置，即使在掌机及街机等无法接续连射手柄的环境下也可以实现连射。机能开关与手指的弯曲程度联动，玩家可以只在想连射的时候进行连射，堪称“梦之周边”。可以实现射速的三阶段变更，最高射速达到每秒20次（实测值）。同时，也搭载了与手指弯曲程度无关的“连射保持”机能。

这款周边继承了HORI传说级连射手柄“HORI-Commander”外形设计的特点。除了在游戏中实现连射之外，还可以在游戏之余，当作放松手指的按摩工具来使用。

实际使用时的感觉略微有些特殊，可能需要短暂的习惯时间。但只要掌握了将适当的振动传递给按键的方法，不经过特别的连射训练也可以向高桥名人挑战。

带有连射机能的「自己」登场。



手指，而是用肘部实现的。肘部之前的姿势固定不动，利用肘部的震动来实现连打。

森川：是的。不过，“Ore-Commander”只需将手指弯曲起来就能做到了。而且，装着非常简单。

（森川将“Ore-Commander”套在右手拇指上，开始进行游戏。当他弯曲拇指之后……指尖发生了高速震动！）

——好快！高速连射！手简直变成了改造人。（笑）

森川：普通的连射手柄需要先进行开启或解除连射模式的设定，而“Ore-Commander”的控制非常简单。弯曲手指是开启，伸直手指是解除，如同与自身意志相连一样，只要想使用连射，随时都可以实现。玩家如同接受了生体改造一样，可以随时获得“感动的连射体验”。如果硬装的话，这个东西可以在一只手上同时装3台，但过度使用会对手指造成很大负担，因此还是只装一台比较好。同时，这个设备最好也不要长时间使用，游戏中的必杀技使用次数也是有限度的。

——实现这种连射的动力是？

森川：7号电池4节。

（说着，森川打开了“Ore-Commander”的电池盒）

——通过连接线供给电力吗……外形设计得很酷啊，简直像机器人动画里的动力输送管一样。

森川：是吧。手柄小型化的呼声虽然一直很高，但还是比不上这东西的轻巧。另外，这个东西还颇省“燃料费”，电池可以用很长时间。把腕上的盖子打开更换电池，也带有一种“充填能量”的感觉。

——“能量用尽了，再次填充！”是这种气氛吧。我可以拍下你换电池的样子吗？

森川：不行。我要把打开盖子的瞬间保留在梦幻之中。（笑）

陆续登场的“Periborg”

——第二个作品“Shock-C”是“把食指延长”的意思对吧。

森川：这个就是“Shock-C”了。“冲击的CHOPSTICK”，制作这个可是件很要命的事。先随意做出来试了试，觉得意外地好用，开发就进行下去了，创意本身并没有经过细致的计算。比较要命的是规格的确定。这件商品必须从手指较粗的男性到手指比较纤细的女性都能觉得不宽不窄，也就是做出所谓的“黄金规格”。我们为此花了相当长的时间。还有，在安全性方面的调整也相当麻烦。由于这是个日常生活中并不熟悉的操作，我们必须仔细考虑这件商品会不会带来“用户不小心咬到勺子而伤及牙齿”之类的麻烦。于是，餐具部分材料的硬度不能过高，受到某种程度的冲击就应当折断，我们不断进行着这样的调整。另外还有结构设计上的问题，例如叉子和勺子的替换方式等等。说实话，我自己是很想在这东西上搭载一些像“让叉子自动回转以卷起意大利面条”之类的高科技机能的。

大神：用叉子卷意大利面不算什么高科技吧。（笑）

森川：另外还有一个秘密，这件商品上搭载了一个令人震惊的新机能。这个专访刊登出来的时候，这个机能应该已经公布了……大概商品本身已经发售了吧。

——既然都那样说了，还是请透露一下吧。

森川：嗯……好吧。这东西其实是对应方便筷的。

——啊，这个……的确很令人惊奇啊。

森川：是的。很“可怕”的新机能。

——普通筷子也能装上去吗？

森川：能装上去的只有方便筷。虽然说“能用方便筷”这句话说起来很简单，但实际上做起来非常麻烦。方便筷的种类太多了，我们为了能让这东西对应大多数方便筷，付出了非常多的努力。

——下一个是“Obacha-Break”对吧。Obacha-Break？这东西外形像个自行车闸，为什么名字不是“brake”而是“break”呢？

森川：这个啊，是用来发出女式自行车猛力刹闸时的不协调音的。

——也就是大婶（Obacha）们骑着没上油的自行车穿街过市时经常发出的那种令人厌烦的刹闸声音吧。

森川：这是个使用古怪声音攻击对手，扰乱对手游戏操作的可怕道具。

——我觉得这东西会连朋友间的交情也破坏掉……

森川：再下面一个是“Electric-Wang Show”，这是腕章的一种进化型。这个设备可以用LED（发光二极管）显示出各种各样的词句，非常直观。我们准备了100种词句，设定也非常简单，可以使用在各种场景里。

大神：虽然提到“腕章”，一般印象都是套在自己的手腕上，但实际上，不套在手腕上也能使用。

森川：其实，我们自己公司的职员午休时也常常在桌子上摆这东西，显示出“休息中”的字样……反响真的很强烈。

——其实我最感兴趣的是这个……这是什么？

森川：“Cocolo-Con”，确切地说，这是个精神控制手柄。

——精神？

森川：这段时间常常听到“最近的游戏真没意思”或者“最近的游戏无论怎样也感兴趣不起来”之类的声音。从游戏业界内部业者的角度来说，其实并不是这样的。我们想告诉玩家“现在的游戏也很有意思”。“Periborg”就是把“让大家再体验一次游戏的乐趣”作为主要理念凝缩而成的商品。比方说这个“Cocolo-Con”……（目光望向远方）

——那个……这个设备是用什么方式进行“精神控制”的呢？看起来它好像能更改成许多不同的震动方式，这是做什么用的？

森川：啊，是的，这个……制作得非常仔细。

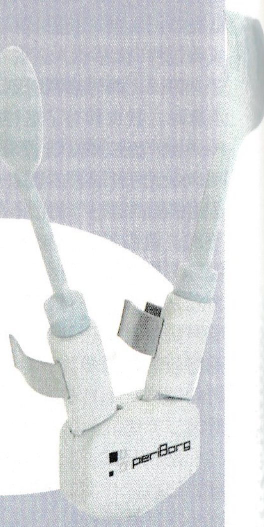
——怎么说？

森川：我在设计这东西的时候学到了很多事。就“脑波”这个范畴来说，人类的精神是相当容易被来自外界的刺激所诱导的，我注意到了这一点。坐在车上就很容易想睡觉，身处森林就很容易因为树叶摇动和溪水流淌的声音而放松心情，在喧闹的都

PB-002
Shock-C
装着型进食装置

使“一边玩游戏一边吃点心”的动作变得更加流畅的周边。通过套在手指上的小设备，玩家可以在不对手柄操作产生干扰的情况下，轻松获得抓取点心的能力。这样一来，既可以减轻点心屑和油脂对手柄造成的损害，也可以减少餐巾纸的使用量，是个相当环保的设计。设计成叉子与餐刀样式的夹取柄可以对应范围很广的食物种类，讲究吃东西时仪态的绅士作派还会给周围的人留下好印象，这是连设计者自己都没有想到的效果。为了能够更稳定地夹住点心，商品中还配有手指形状的可替换式夹取柄。

实际使用一下就会发现，手指形夹取柄的泛用性非常引人注目。不仅可以用来吃东西，还能够在对战游戏中用作让步对局。设计虽然简单，但具有各种各样的可能性，真正的使用方法需要由自己来创造。



对人和对手柄，都应再温柔一些。

PB-003
Obacha-Break
装着型怪音发生装置

对在对战游戏中无论如何也赢不了的对手发动怪音奇袭攻击的商品。再现了自行车紧急刹闸时那种“吱——”的刺耳声音。制作者表示，这个声音是制作方追求“能让对战对手吓一跳，而自己的注意力不会受到损害”的最终结果。也就是说，在繁华的大街上经常会看到的“毫不在乎周围厌恶的视线，一边发出响亮的刹闸声音一边穿街过巷的骑车人”就在自己与对手之间的空想环境中通过……

手柄部分模拟了自行车车把上手闸的形状，喇叭部分可以360度回转，便于在对战最关键的时刻干扰对手。通过手闸握紧程度的不同，发出的声音会发出变化，以免对手迅速习惯干扰的声音。

这是开发者在系列中思考得最辛苦的一款商品。不仅可以应用在游戏中，也可以当成护身用具和舞台上的小道具，用途同样非常广泛。



用怪音发动奇袭攻击，自己毫发无伤。

市中就经常能够感到忙碌与紧张。这些来自外界的刺激有着一定的法则。我们在这部机器上通过振动方式的微弱变更再现了这些法则。这些振动与人类的脑波反应有着密切的关系，通过外界的振动刺激，可以让用户感到略微放松或者略微紧张。让已经生锈的游戏能力和心情再度解放，给已经对游戏失去兴趣的心增设快乐的电路，"Cocolo-Con"就是这样一个"外部电路"式的机器。比如觉得"最近一直没释放过感情"，就可以把"Cocolo-Con"设定在"号泣模式"上，形成感情比较容易激动的振动环境，然后就可以体会到"啊，一直哭不出来的我也掉下眼泪来了！"的感动。有些恐怖游戏熟悉之后就失去可怕的感觉了，此时只要使用这东西，就可以再次享受到那种心惊胆战的乐趣。反过来，有一些游戏玩着玩着就会产生"怎么每次都死在这里"的紧张感觉，结果反复挑战也无法突破难关，这时也可以使用它来放松心情。也就是说，可以通过"外部电路"来调整玩游戏时的心情。"Cocolo-Con"的使用方法非常多。

——最近我对游戏中的角色很难产生代入感，能不能用这个设备重新体会到呢？

森川：当然可以。请用它再体会一次当年心动的感觉吧。

——这7个并排的LED是什么？

森川：正中间的这个显示部分显示的是装着"Cocolo-Con"的人的精神状态。精神放松的时候，显示会偏向"Relax"的方向（左方）；平常状态时，显示会落在正中间的绿色标记上；精神兴奋的时候，显示会偏向"Excite"的方向（右方）。通过下面的按键，可以将振动更改为三级强度，还可以分别切换成对应α、β、γ、σ、θ脑波的振动方式。

——我觉得这东西在游戏以外也能够使用。我在工作时也会遇到已经到了截稿日，可稿件还没有写完的状况，这种时候常常会感到胃部非常难受。这种时候，我是不是也能用这个东西来平静心情，让自己进行积极的思考？

森川：用这个东西，甚至可以让你变成"工作在不知不觉中就已经完成了"的心情。不过，"Cocolo-Con"能够表达的信息太多了，可能凭我的语言说不太清楚……

大神：虽然可能有些难懂，但这款商品其实是将"Periborg"设计者们"想讲这种创意变成现实"的想法进行了最大化凝缩的产物。

森川："让已经对游戏感到厌倦的人们再体会一次游戏的乐趣！"这款商品中充满了这样的感情。

——我看过"Periborg"系列商品的主页及宣传册。"带有连射机能的自己登场"和"用怪音发动奇袭攻击，自己毫发无伤"这些有点像特摄电影一样的宣传语句很有冲击性啊。

森川：那些全是我做的。从宣传册上使用的照片一直到广告语的设计全都是我自己完成的，不是我制作的部分恐怕只有HORI的LOGO。开始制作这个宣传册的时候，"Periborg"这个词在公司内部的认知度很低，我也想过让小组内部成员来帮手，但大神似乎也非常忙。（笑）"Periborg"让别人来做也不太好……于是就产生了"全都由我来做吧"的想法。因此，这个宣传册上的照片全都是我一个人拍的。由于没有"Obacha-Break"的攻击对象，我只好拿它向着杆子展开怪音攻击了。

——不可思议的是，这张照片并没有什么不协调感。

森川：可在那之后，"Periborg"在公司里产生了很大的反响，我也变得比较敢开口让大神他们帮忙了。这并不是说大神那边不好说话，而是我自己认为让他抽时间帮我做这些看起来有些无聊的东西可能不太合适。不过，他们看过网页之后，都渐渐地参加了进来，这时我才觉得要是早一点拜托他们就好了。

大神：说到底，你自己对这种手法半信半疑的态度最严重不是吗？（笑）

森川：确实是啊。宣传方式太丢人也是不行的。所以我只是把自己认为"在这个范围内还算妥当"的部分做出来了。

大神：森川的性格是"不把自己陷进去，不把自己能做的全部做完就不安心"，所以我也只好等他自己开口了。

森川：这次真是陷得很深。等回过神来，自己把包装箱和说明书都做出来了。

——除了这次介绍的这五款商品之外，今后还会有新的"Periborg"商品陆续登场吗？

森川：这方面目前还是秘密。（笑）制作出来的计划中，被枪毙的也有不少。在"什么东西应该做，什么东西不应该做"方面，我自己也经常感到困惑，制作计划的任何时候都有可能发生反复。在现在的阶段，我还不敢说"敬请期待"这样的话，但我觉得，随着创意的到位，这个系列还将拓展到很广阔的空间，不仅传达给游戏用户，也传达给这个范围以外的更多人。"Periborg"是不会完结的。

请期待HORI的活跃吧！

——那么，请你们代表周边机器厂商的先驱者，对广大玩家们说几句话吧。

森川：不仅限于"Periborg"系列，"输入方式再设计"在世代逐渐高龄化的未来游戏市场中占有非常重要的地位，是可以造就崭新市场的突破口。从今往后，"虽然想玩游戏，但手柄用起来不舒服"和"按键太硬"之类的意见会纷至沓来，我认为，作为手柄生产者的HORI应该对这些需求做出最佳的对应。

大神：能够被称为"先驱者"，我们感到非常荣幸。实际上，我们只不过是为了让用户们感到满意，让用户喜欢我们的商品，而在特定的领域花了一些心思而已。和那些必须照顾到主机整体平衡的硬件厂商比起来，我们身上的负担很轻。因此，我认为我们很适合进行这些创意灵活的工作。

——感谢你们今天接受采访。

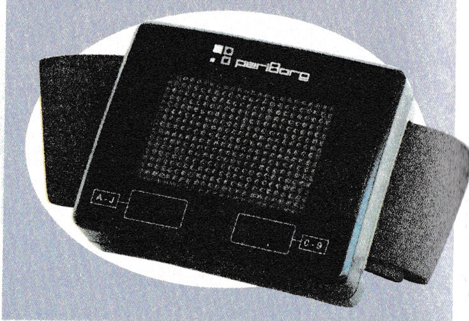
PB-003
Electric-Wang Show

装着型意志表示装置

不用语言也能够将自己的角色和想要表达的信息传达给别人，这就是伟大的发明"腕章"。这款商品消除了现在常常使用的原始腕章"无法预先准备多种信息"的缺点，根据各种不同的场面，设计了"召集挑战者""别和我说话""危险""正在工作""正在休息""正在警备""欢迎""请轻松搭话""禁烟""抱歉""请勿打电话""这里有小孩""正在研修""请多关照""约好别说那句话""请不要这样""要叫警察了！"等，合计超过100种信息，玩家只要把这款商品戴在手腕上，就可以通过选择，在瞬间显示出这些信息。

在光线阴暗，声音嘈杂的游戏中心或者展会会场中自不必说，对于性格内向的人来说，这东西在平时的工作与生活中大概也有很多应用的机会，甚至连是不是一款纯粹的游戏周边都值得怀疑。另外，目前这款商品收录的信息不能进行更改，只能在事先设定好的范围中进行选择。

意志，表示中。伟大的"腕章新时代"已经到来。



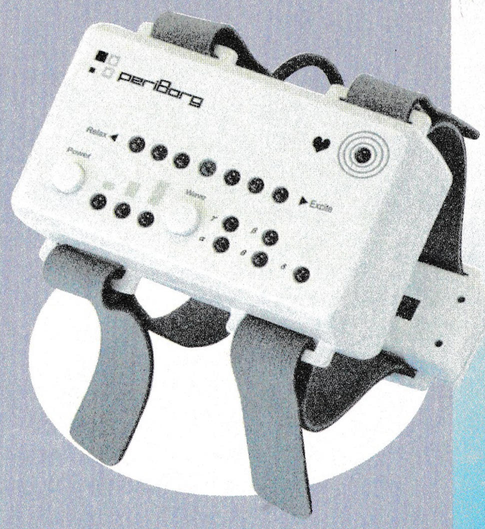
PB-003
Cocolo-Con

装着型精神诱导装置

体会游戏的乐趣，与体验自己内心的乐趣是同义的。释放出自己的感情，或者压抑住自己的感情，使游戏的感受性变得更加强烈，这就是这款商品的用途。通过传感器测量出脉搏的细微变化，并根据不同方式发出微弱的振动，并通过这种微弱的外部刺激将精神状态导向希望的方向。在总是失败的困难关卡处让心情放松，在一决胜负的关键挑战中提高集中力，在令人感动的RPG剧情面前尽情哭泣，从心底里对恐怖游戏营造的气氛感到害怕等等，玩家可以在各种游戏中自由调节自己的心情。使用这款周边后可以切身感到，玩游戏时的心跳感觉完全是由自己的心情来决定的。

也就是说，通过微弱振动对自己的心情进行外部控制的Cocolo-Con也一样可以应用在不同的生活领域。在感到倦怠的时候提高自己的情绪，在发火的时候平静自己的心情等等。机器总共可以调节出α到θ的五种振动方式，玩家可以根据使用场合自由进行调节。

游戏需要用心灵游玩。



格斗专栏

格斗世界中最尖锐的矛盾

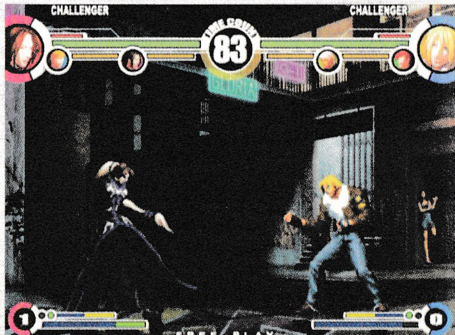
纵观整个格斗游戏的玩家群体可以发现，无论在2D格斗环境中还是在3D格斗环境中，我们都可以找到相互间尖锐对立的“应援团”派玩家。出于对所痴迷格斗作品的热爱，他们常常极端主观地批评声名较高的另一经典系列。我们本期就来分析一下这个矛盾现象，并力求从游戏本身的内容出发，让读过此篇文章的玩家能够尊重同为经典的别派作品。在游戏文化中，只要是有玩家对应群支持的游戏，都有着不可抹煞的亮点。

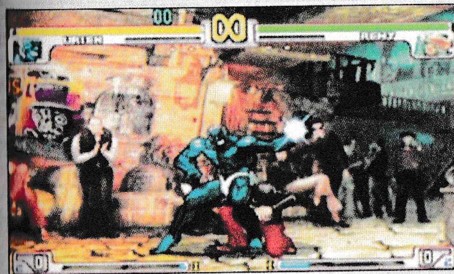
对于这种“玩家对立”现象，比较明显的例子有2D格斗阵营中的KOF系列与SF系列，3D格斗阵营中的TEKKEN系列与VF系列。笔者非常清楚，触及“谁更优秀”这个敏感地带是非常危险的。对格斗游戏有所了解的人都知道，热爱格斗作品的玩家很多都是热血激进的“性情中人”，眼里揉不进沙子，个别玩家态度发展到了极端，就会以贬低别派作品来变相提升自己所热爱系列的高度。我们先不去评论这样的做法是否能有所成效。暂且说说经常处于争论“浪尖”上的作品吧。如果以客观的角度来分析各个系列，玩家们会发现这些经典名作是各有自己的风格路线，分别进行道路开拓的，它们在表现出自身作品精神的同时，与其它格斗作品并没有可比性。



先从2D格斗阵营中的KOF与SF系列说起。SNK会社的KOF系列无论在日本本土还是在我们大陆玩家的身边都极具人气，人气的积累与游戏本身的喧哗风格与夸张的技巧效果是分不开的。我们拿系列中评价最高的《KOF98》为例。这款人气KOF作品集结了SNK公司过去很多人气格斗作品中的王牌角色，更在此基础上塑造了一些性格突出，造型帅气的原创名角。无论是冷酷的八神，英俊的二阶堂红丸，还是性感的不知火舞与BLUEMARY，这些具有现代前卫气息的角色本身就是一个优秀的广告宣传品牌，吸引着一个又一个对KOF“喧哗文化”感兴趣的玩家投身其中。从操作系统上，KOF极力追求攻防转换的速度，以强化连携杀伤与无比华丽的技巧效果著称。这个系列有着2D格斗作品中少有的DASH与跳跃转换速度，但并没有刻意体现出重量级与防御攻击力的区别。无论角色的残余体力处于什么状况，固定连携的威力都是恒定的。而这种近乎无情的威力设定恰恰体现出了胜负转瞬即逝，并突出操作者最大爽快感的特有游戏个性。在技巧设定方面，基础打击居然可以向上连携背投，这种设定让本应该成为防御反击形态的力量型角色具有很大程度的打击爆发能力，并以此均衡了角色攻防实力的差别。游戏中小跳跃落地压制的能力十分突出，于是跳跃攻击中段属性压制，跳跃落地不攻击直接地面打击下段的速度型格斗游戏强制两择的打法随之诞生。KOF系列登场人物众多，这势必引发角色之间的些许相克与角色实力的不平衡，但系列中独特的组队系统让角色与角色之间的配属发生了实力的细微变化，巧妙地调整了游戏整体的平衡性。系列最新作《KOF XI》将角色之间的配属与团队对抗捏合成为一个整体，这是个令人拍案叫绝的设定。这个喧哗的系列从一开始就没有挑选朴实的道路，我们又怎么能以追求极端严谨的出发点来衡量它呢？

我们再来看一看SF系列历来最令人称道的朴实与严谨。早期的SF2系列连DASH都没有设置，跳跃也只有一种普通跳跃，任何人都无法依靠操作来改变角色本身的跳跃高度与落地速度。也就意味着先前所说的在KOF系列中出现的跳跃打击强制两择根本无法在SF2系列中贯彻。和KOF系列相比显得有些缓慢的攻防速度形成了《SF2》相关作品的固有对抗节奏。由于游戏本身无法衍生出过多的战术，SF2系列在跳跃中段、逆向攻击、空中道具发动速





度、打击属性、有利不利对策等多方面都力求完美，每一个点的防御与利用招数性质进行躲避打击的关键都可能是影响高手之间对决的胜负手。系列发展到《SF2X》时，攻防形态与角色本身的平衡性已经调整到了一个相当的高度。对于“立回”的掌握与技巧发动的手势，关键性打击防御的反应等等让这款游戏充满了竞技的纯厚韵味。这个朴实的2D格斗系列追求的是严谨对局中的精妙，自然没有任何喧哗与前卫气息，又怎能与风格大相径庭的KOF来进行对比，互相批评呢？如今，离我们最近的《SF3.3》已经享有超经典格斗作品的盛誉，虽然作品中已经有了DASH与多种进攻手段，打击技等级也进行了分化，但这款作品仍然在整体攻防上力求稳健，BLOCK系统的推出让攻防无法存在极限压制的可能，所谓“在严谨中突出技巧与爽快”，便是SF独有的特色了。

看了以上的文字，相信您会再次感叹这两个系列是如此不同，一个在喧哗风格上不断发展的KOF与在严谨与朴实风格上不断丰满的SF同为2D格斗文化中的精华，两者之间孰优孰劣的比较，以此来看是太没有必要了。

另一边，3D格斗阵营中的TEKKEN系列与VF系列与2D格斗中出现的风格对立非常神似。TEKKEN作为吸收了众多2D操作环节的3D格斗作品，发展到如今以连续性打击变择为主体，以距离控制与空振打点捕捉为主要的攻防突破手段。这样的作品突出了连携技巧与攻防打击中最大的喧哗。以《TK5DR》为例，我们经常可以看到对抗双方不断进行距离控制迂回，试图捕捉到贸然出手的对手所暴露的空振点，一个浮空打击或僵化打击后，高达5—6段的极限连携让观赏者大呼过瘾。而在地面攻防中，也经常出现先手固定打击之后衍生的多段变择，在几段连锁地面打击中甚至可能存在着超过5种以上的段位打击变化，对于这样的3D格斗精品，在享受喧哗与爽快的同时，攻防中更需要的是对于局面控制的“根性”，不利防御状态下的段位先读与确定打击所需要的反应。可以说，TEKKEN虽然是一款3D格斗作品，但所包含的2D攻防结构非常之多，这也决定了这款喧哗王道作品以连携与多段择为主的开发方向。同时，从TEKKEN的世界观中，我们也可以感受到超现实主义架空风格的特有描写，类似钢JACKY、熊猫这样的非现实角色也可以在TEKKEN系列中登场，这是对喧哗风格的一种特有支持。而VF系列则有着SF系列一般的古朴与严谨，对于很少出现过多目连携变择的VF来说，更主要的攻防手段是段择，那种一次一次爆出的打击，以上、中、下三段的攻击属性来考验玩家的段择处理能力。与TEKKEN相比，VF的操作方式突出了闪避、打击、背投三者互补的立体攻防结构。VF没有TEKKEN系列喧哗的连锁目押打击与浮空喧哗打击,技术中包含的更多是确认与段位分析。有时候甚至不需要过多的打击，只一个6P与背投这样明显的强择就足以左右胜负。一个是喧哗风格极致的演绎，而另一个则为朴实中突出严谨攻防的传统经典，所吸引的玩家自然也具有喜欢喧哗与追求朴实严谨的对立性格。架构喧哗的作品无法太过追求严谨，一些喜欢严谨风格作品的玩家便在角色平衡性方面大做文章，这显然是违背作品开发风格而作出的纯主观评价。可以说，在格斗作品中，绝对的平衡是永远也不会出现的。如果您静下心来理解“人间操作”与角色固有差异的客观事实，相信今后能够对格斗作品本身的操作快感产生更深的体会。

喧哗与朴实，在今后的格斗开发之路上也将是长久持续的两个主方向。之前，在开发风格上截然对立的两个阵营曾由于支持玩家的个性对应而发生过无数次争论与冲突，但实际上正是不同的游戏开发风格与分别体现出的对抗精神才造就了这些格斗游戏的魅力。笔者希望喜爱格斗类游戏的玩家能够勇于赞扬不同于自己擅长领域的精品。对于竞技格斗类作品而言，很可能越不擅长的就越是自己所欠缺的。放下成见来接触一下以前意识中的“敌人”,很可能将翻开游戏人生中新的一页。

文/大怪





远藤雅伸

Endo Masanobu

□1959年2月23日出生于东京都涩谷区。
□1981年毕业于千叶大学工学部画像工学科。
□同年进入NAMCO公司工作。
□1985年退出NAMCO公司。
□同年创办了GAME STUDIO。

「神话的生成力量」

宗教学者中泽新一这样评论《铁板阵(XEVIOUS)》:呈现在电视屏幕上的「纳斯卡地画」。外形模拟希腊古石碑的、在空中滚动的无敌铁板「Bakyura」;从空中飞来,保持一定距离游荡在玩家周围,非敌非友的神秘存在「Sheonite」;几乎遮盖了整个画面的,以压倒性气势逼近的巨大移动要塞「Andor Genesis」。

这到底是什么东西?

简直是越玩谜团越深!

《铁板阵》就是一款给人以如此冲击力的电视游戏。金属质感的敌机在绿草如茵的地面上来回游弋,玩家要操作自己的兵器「Solvalou」将它们击落。空对空、空对地立体战斗的刺激感觉,敌机宛如具有自我意识般的动作,这款由十六个版面构成的游戏中充满了未知的诱惑。游戏爱好者们立刻就被这款作品所吸引,完全沉浸在游戏的世界里,目标是获得最高的一千万分。想得到一千万分,仅仅打穿这十六个版面是不够的。玩家必须反复玩这些版面,把出现的每一个敌 人全都打倒才行。

然后,攻略本被制作出来,游戏中的世界观以小说形式描绘出来,游戏中的音乐也到处流传。这是仅靠一部电子游戏便产生出一种文化的瞬间,而这第一个瞬间,正是由《铁板阵》为人们所带来的。

穿着笔挺整洁的套装、优雅地盘膝而坐,面带十足的绅士气质,说话的语气充满了自信。

这就是日本第一位明星游戏设计师——远藤雅伸先生。

他制作的游戏得到了所谓的"子文化人"们很高的评价。例如,宗教学者中泽新一就受到他游戏作品的影响,写了题为《GAME FREAK与BUG们游戏》的论文(收录于稔书房出版的《雪片曲线论》)。音乐家细野晴臣把他的游戏连同街机筐体一同买下来,并谱写了名为《电视游戏乐曲》(Alpha Record)的音乐专辑。游戏攻略本的先驱,《一千万分的打法》这一传说级同人志的诞生也都是因为有了他的游戏。当然,他的游戏在游戏厅里也有着绝顶的人气,以学生为中心的狂热游戏迷们,每天每夜都在为得到最高分、解开谜团而拼命。

不过,当时的游戏迷并不知道是谁制作了这个游戏,因为当时还没有在游戏中署上制作者全名的习惯。唯一的线索就是游戏中注明来源的"EVEZOO"。对于当时的游戏迷们来说,这个名字无疑是一种憧憬。不久,"EVEZOO"的真正身份是远藤雅伸的事传出,玩家们立刻把他当成了游戏制作明星。

从此,他的名片上便有了日本第一个"游戏制作人"的称呼。

「"开场十分钟就结束考试跑了回去。"——漫无目标地撞进了NAMCO公司」

高小时代的远藤雅伸电脑根本不行。学校的拉拉队、游泳部、网球部、还有演剧部他都呆过。据说只要听说哪个部里有可爱的女孩子在,他立刻就会加入哪个部,但是练习一辛苦又会立刻退出。"我的高中时代简直和《心跳回忆》一样(笑)。"他自己这样说。正如他所说,他度过了充满活力的高中生活。不久,远藤考上了大学,攻读摄影工科。在这里,他终于和电脑相遇了。

——您在大学读的是工科吧?

远藤: 我父亲是干出版工作的,他想让我进有印刷系的公立大学。这样的学校只有千叶大学。我跟父亲说是进了印刷系,实际上自己却进了摄影系。摄影工科和印刷工科的录取条件相同。我对摄影很感兴趣,就在三年级的时候选择了摄影工科,当然,到了四年级的时候,我便进了摄影研究室。

——摄影工科学的是什么呢?

远藤: 物理学的问题,波动的问题,色彩的问题。也有艺术方面的问题,我们拍摄过人体摄影。另外,还有电影拍摄方面的课程。

——啊,在课上拍电影吗?

远藤: 那只是学校的课程,并不是真正意义上的电影,只是一种技术实践。学校给我们用的是十六毫米摄像机。编辑是非常有意思的事,因为宽敞的暗室里任何时候都备有显相液。

——您搞的是摄影研究,为什么进了NAMCO公司呢?

远藤: 我就职的条件有四个。首先"工资要高",还有就是"工作要有意思""女孩子要漂亮""休息的时间要多"。说到"工作要有意思",我觉得

能够到各种地方跑的工作感觉不错。一开始我认为，同时满足这四个条件的首先就是电视领域或者影像领域。但是，我发现电视台很讨厌，那种“科班”的感觉有点过于严厉了。本来我也有不少关系能向那边发展，但接触的结果让我感到有点失望。另一边，大学老师拼命劝我说“你一定要留在研究室”，可我不想一生都搞研究。

——研究室里女孩子比较少是吧。（笑）

远藤：对。所以我斩钉截铁地拒绝了。因为在我们那个系里，整学年也就只有两个女孩子。（笑）

——电视不行，研究也不行，所以你才去了NAMCO是吗？

远藤：是的。实际上从那以后，有很多地方邀我去搞研究工作，我全都拒绝了。最终我决定，先从符合四个条件之一的“工作要有意思”的公司开始选择。这时我想是不是应该去做玩具，便和TAKARA和BANDAI等公司进行了联系，结果被冷酷地拒绝了。

——啊，是不是因为是理科系的学生……

远藤：不是，是因为我错过了就职活动的时期。于是，我就想再找找别的工作，正好赶上了电脑游戏制作者纷纷登场的时期。

——当时已经开始使用电脑了吗？

远藤：当时能使用BASIC语言的电脑已经很多。有朋友买了苹果Ⅱ和COMODOL的PET2001，输入杂志上刊登的程序来玩。

——《太空侵略者（Space Invaders）》（1978年，TAITO）呢？

远藤：也就是一般了解程度地玩过几次。我运动神经比较迟钝，是即使用了“名古屋射击”也常常打不着最后一架敌机那种类型（笑），玩不了多久就会GAME OVER。

——您还是对电脑游戏情有独钟吧？

远藤：总的说来，电脑游戏里有画面、有音乐，因此也就有了形。所以我想，它不就是一门近似于戏剧和电影的综合艺术嘛。我当时最喜欢ATARI公司的游戏，所以，我就去了ATARI日本法人“ATARI JAPAN”的总公司NAMCO。

——ATARI的游戏给您留下印象最深的是什么？

远藤：是ATARI的矢量扫描式游戏《BATTLE ZONE》。后来，有了用○×符号表示角色的足球游戏，是用跑道球（Track Ball）操作的。这些游戏的突破口都很好。充满了美国特有的象征派意蕴。

——您去NAMCO找工作的时候，就职季节早就结束了吧？

远藤：我试着打了个电话，结果就叫我过去一趟，当时接待我的人事负责人是一位女组长，她要我进行一次考试。当时NAMCO经营的是投币式游戏机和电脑，让我进行的是电气和机械方面的考试，但我根本就不行。题目看不明白，基本上只知道那些字念什么而已（笑）。至于机械方面，更连词句的意思是怎么回事都不懂。如果满分是一百分，我觉得我只能拿十分。我知道自己不行，于是刚开始十分钟就结束考试走掉了。可当我正想着今后该怎么办的时候，电话打了过来，表示“希望你明天过来面试”。第二天我接受了面试，和当时的开发部长交谈，就“想做这样的游戏”什么的不管不顾地说了许多。正要回去的时候，在楼梯口有个搞人事的跑过来跟我说：“远藤君，已经内定要你了。”（笑）

「“结局是最难缠的人站了上风。”——天才程序设计师远藤雅伸出山」

《银河卫士（GALAXIAN）》（1979年）《吃豆（PACMAN）》（1980年）《钻地小子（DIGDUG）》（1982年）……当时的NAMCO，开始陆续推出许多电子游戏杰作，成了继《太空侵略者》以后的电子游戏产业的带头人。就在这个时候，远藤先生来到了公司。既不懂程序又不懂电脑构造的他，最初只知道整天玩NAMCO正在开发中的游戏，是个不可思议的公司职员。不过，只要把程序教给他一遍，他就立刻作为天才程序设计师而“开花结果”了。

——您到NAMCO之后，最初分配到了什么地方？

远藤：一上来就是搞开发。程序和基板全都做。第一天我突然被叫去问道“数字电路和汇编程序什么的你懂多少？”当时我连这些话的意思都弄不明白，更别说“懂多少”了。“没办法，那你就在那边玩吧！”于是我就开始在一边玩游戏。在这段时间，我也就是写写当时作为攻略本开篇的袖珍本什么的。我为《钻地小子》和《杆位（Pole Position）》（1981年）这些正在开发中的游戏制作了攻略，并汇总成书。这些东西被上面看见，便把它作为宣传品来使用了。

——那是您到公司以后什么时候的事情？

远藤：是三个月的研究期结束，分配的部门定下来之后。公司的游戏还是值得一玩的。因为不仅有游戏中心里没有的游戏，每天还可以变换不同的式样。（笑）

——也就是说，有制作攻略的价值？

远藤：要是发现个程序上的缺陷什么的，那是很令人兴奋的。不过，马上就会被纠正掉。

——当时搞开发的新职员有多少人？

远藤：有几十人。搞开发的分为五个课室，有1课、2课、3课，企划课和管理课。我在1课，同期的有四个人。其中一个是专门搞音乐的，他是艺术学院毕业的。还有一个是搞汇编程序的，是个能写程序的人。另外一个是搞重型电子机械的，比如线性电动机什么的，是个专门搞这种研究的人。（笑）

——阵容很豪华嘛。其中，远藤先生就只是玩游戏、制作攻略？

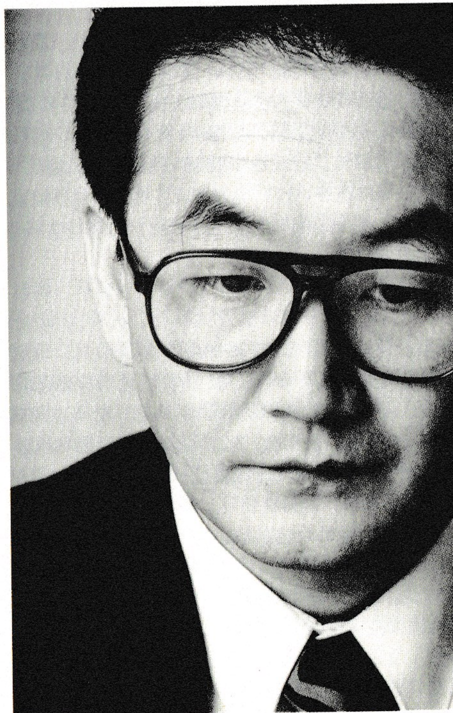
远藤：就是玩。最初的时候因为什么都不会，就派我出差去照相。命令我说“远藤君，你去照张相来！”就是小册子上用的那种相片。

——啊，因为远藤先生会照相嘛。（笑）实在想象不出，后来您走上了《铁板阵》的道路。

远藤：上司跟我说“远藤君，你想做点儿什么？先编编程序怎么样？我想你能行。”于是，我才开始的。前辈对我进行了指导，挺有意思的，用了一个月左右，我就把程序记下来了。用《吃豆》的集成电路板学习程序，另外，制作点简单的游戏什么的。后来，从市场运营的角度考虑，就有了制作“画面卷轴”和“分设两个键位”的射击游戏规划。这就是后来的《铁板阵》。当时这个规划就落在了我这个新人的头上。

——那个规划是团体制作的吧？

远藤：那可是一个不得了的团体。负责企划的是个很“酷”的人，他是《钻地小子》的制作者。有一天他突然说“俺去趟非洲。”然后就真的跑到非洲



去了。而且是骑着一辆摩托车去的。（笑）

——那个去了非洲的人就是《铁板阵》主体的企划者吗？

远藤：不是。做企划的是一个搞市场运营的人。那个人还开游艇，是个跟海打交道的人。

——NAMCO里净是这样的人吗？

远藤：还有一个特点，就是由刚到公司，什么都不懂的家伙担任负责人。（笑）于是，在负责规划的去了非洲那段时间，只剩下我一个人。上司跟我说：“怎么办？是停下来，还是接着搞下去，你看着办吧。”我说：“你就让我随便弄吧。”结果给我配了个美工。那个人是我的前辈，对我非常认可，教了我仪器的使用方法和制图的方法。另外，还有许多别的前辈们也热情地对我伸出了援手。

——也就是说，《铁板阵》最终是由远藤先生担任团队组长？

远藤：没有的事。最终还是和大家一块儿搞的，只不过要求最严格的是我罢了。（笑）什么“这个我不喜欢”，什么“这个不行”，结局是最难缠的人站了上风。

——有人对《铁板阵》的基板进行过解析，发现编程非常复杂。他们认为，从中可以感受到远藤先生的作风。您听说过这种意见吗？

远藤：我想应该是那样。当时我的方针是，不写复印时会有两份以上清单的程序。也就是说，一切都用短程序制作。把短程序组合、连接起来。编写一整个很长的程序，什么地方出现了纰漏你也不知道，是不是？要是短程序的话，什么地方如果有缺陷马上就会知道。

——追求合理且结构严谨。

远藤：是的。当时这样做的没有第二个人。我常想，程序就跟外语一样。我们平时是用日语思考问题。不过，日本人说外语时，脑子里一边翻成日语一边说是不行的。比方说，到英语圈的国家去的时候，用日语思考说得就很慢。不过，如果能用英语思考了，说得就快了。编程也是一样的道理，边改成日语边思考程序那是绝对不行的。如果能够直接用程序语言思考，输入起来就非常快捷。也可以说，脑子和画面要形成一体感。脑子里面想的直接构成了程序。

——也就是说……将迄今为止一直用日语进行的思考切换到用英语思考的那一瞬间。类似这种转折点的东西在《铁板阵》的制作过程中存在吗？

远藤：是的。"啊，就是这个！"就是类似这样的一个瞬间。那个时候，我掌握了十六进位的思考方法。我到现在都还认为用十六进位法数数是最合理的。比起从1开始数来，从0开始数要显得更自然、更合理。

——也就是说，即使私生活是用日语模式思考，工作的时候也要转换成程序的思维方式。

远藤：是的。后来我在工作的时候，变得什么都用程序的方式来思考。最为甚者，使用橡皮的时候都开始冒出"排他的论理和"之类的念头。



——连自己的行动也看成了程序？

远藤：那种时候也是有的。你看，就拿《俄罗斯方块（TETRIS）》来说，如果着了迷，就连建在街上的大楼也会看成《俄罗斯方块》里的方块。也就是说，与那种"电子游戏中毒"是相同的现象，思维模式变成了一种惯性。我想，正是由于这样，我才能够很快地记住开发程序。

「"因为马马虎虎地定了'铁板阵'这么个名字……"——《铁板阵》的变迁」

Solvalou＝太阳鸟，Zakat＝奇迹、魔法，Galzakat＝巨大的魔法，Zosi＝死。凡是在射击游戏《铁板阵》中登场的角色，都有着"铁板阵语言"式的专用名称，有着自己独特的含义。而且，每一个角色的动作，每一个攻击方法都存在着理由，存在着详细的背景设定。实际上，这些规模宏大的设定都是在远藤先生所执笔的小说《命运之宴（Fado Rout）》基础上制作出来的。正因为如此，玩《铁板阵》的游戏玩家们才能享受到像读小说一样的深度游戏体验。

——在制作《铁板阵》的时候，远藤先生执笔写了小说《命运之宴》，您为什么不先制作游戏，而是先准备了故事呢？

远藤：迄今为止的射击游戏，无论是《银河卫士》还是《太空侵略者》，都是敌人布阵在我方攻击的放射线上，这种理论是不合情理的。敌人应该也是想延续生命的。由于我先想到了不为其设定情节就不合理的问题，于是就用小说做了游戏的背景设定。

——游戏中登场的敌人全都用"铁板阵语言"起了独自的名字，游戏的各个细节中若隐若现地存在着类似统一世界观的东西，这是《铁板阵》这款游戏的独特之处。我想，这种表达方式应该是受了动画片《传说巨神伊迪安》的影响对吧？

远藤：不错，受了《伊迪安》的影响是事实。我对那部片子最感兴趣的部分是"宇宙中能有几种文明共存"这一思想。异星人"巴福克兰"与地球人都是由名为"第六文明人"的同一种族繁衍而来，动画剧情中有这样一个世界观设定。归根结底，文明的本源是相同的。完全相同的东西分道扬镳，这个设计非常精彩。再就是《伊迪安》中"文化的差异始于语言的不同"这一世界观。比方说，动画里有这边举起白旗想投降，而对方却理解为要抵抗到底的插曲。于是我就想在《铁板阵》中也通过语言来表现不同的文化。

——原来如此。《铁板阵》就是从这样的思想源头中诞生的。

远藤：我认为这一点是必须要坚持的。如果要说为什么，是因为《铁板阵》这个名字起得有点马虎。

——啊，《铁板阵》这个名字是一开始就决定好了的吗？

远藤：是的，是开发企划课在我们没有做出任何预想的时候决定的。

——为什么要叫《铁板阵》呢？

远藤：那时的名称标准是"三到五个字之间，含有浊音，使用片假名，而且听起来很体面的名字"，是由市场部的人一手定下来的。当听到《铁板阵（XEVIOUS）》这个名字的时候，我立刻说"最起码请用X字母作为拼写的字头"，最后只有这一个意见被通过了。其实我还提出了"LOGO要做得具有金属质感"等等建议。你能想象一个新来的毛头小子追着总设计师提要求吗？（笑）尽管如此，大家还是尝试着做了下去。

——"铁板阵语言"是构成神秘的《铁板阵》核心的部分对吧。这个设计是出于怎样的考虑呢？

远藤：我说想先把游戏中使用的"语言"定下来，前辈们就纷纷前来帮忙。我们以声音和语感为优先考虑对象制作了"铁板阵语言"。最初是像《英语基础用语》那样的单词集，我们认为这种基础单词是构筑游戏最理想的选择。

——也就是说，只要使用你们的"单词集"，就能用"铁板阵语言"写出简单的文章？

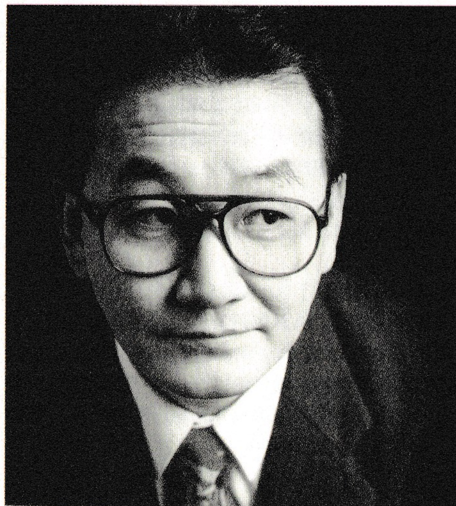
远藤：是的。接下来，我们在创作派生词之类语言变形的过程中，总算把语言体系构成大致确定了下来。"大的就叫Galzakat，小的就叫Blugzakat"，我们就这样使用这些"语言"。由于"语言"已经决定，敌方角色的名字就不用再分别考虑，只要沿袭这个语言体系就行了。

——嗯，厉害。另外，在创造"铁板阵语言"的同时，《铁板阵》这款游戏中撒下了各种各样的谜团，比如说，在空中转动的谜之铁板"Bakyura"要中256发炮弹才能被击毁什么的。那是真的吗？

远藤：关于这一点，几年前在互联网上曾经引起过激烈的争论……我自己在一个论坛上写了"程序确实是那样设计的，因此我想击中256发大概是可以击毁的。"结果一瞬间，批评的意见就从四面八方像暴风骤雨般向我袭来："别胡扯，说的根本不对，你为什么会说那种话？"我当时没有写自己的真实姓名，而是用了笔名，这是我的失误。而且我没想到，提意见最热心的竟然是为游戏合集《NAMCO博物馆》制作《铁板阵》的家伙。（大笑）我用flag数值和他进行了争论，对方反驳说："如果你做过解析，就不会犯那样的错误。"可我确实用不着解析，因为那是我做的啊。（笑）就在我们打嘴仗的时候，公司里有人说他了："你这家伙在网上吵得很厉害嘛，可你知道对方是谁吗？"结果没过多久，那位给我来了一个邮件，说"对不起，请原谅。"

——啊哈哈哈！

远藤：所以说，NAMCO被移植的作品的确都是制作者们怀着极大的热情和爱制作出来的东西。移植的时候连很无聊的BUG都再现了出来，为什么会产生BUG，那些移植人员比我清楚得多。他们对我当时没有进行解析的时机BUG，以及由于数值不稳定而出现的BUG等等全都进行了解析，然后用能够再现这些的程序故意把这些BUG编了进去，运用得相当灵活。



——连BUG都刻意再现出来了吗？《NAMCO博物馆》真厉害呀。

远藤：考虑不周真的令人感到很不好意思。还说那个“Bakyura”吧，我的意见是，中了256发炮弹以后，控制程序上的flag标志就会还原为零，所以应该是会被击毁的。不过，这只是逻辑上的考虑。当后来又有更多人问我“真的能击毁吗”时，我也开始觉得“坏了，也许真的毁不掉。”后来我问了NAMCO的那个人，他说：“移植时进行了明确的规避处理，即使中了256发炮弹也不会毁掉。”他还告诉我：“在原创程序中，其实已经有规避处理了。”我顿时感到：哎呀，我真是了不起。（笑）在自己都不知道的情况下，就已经把BUG给规避掉了。（笑）

——也就是说，实际上是毁不掉的啦。对了，我顺便再问您一下吧。除了“Bakyura”的谜团以外，《铁板阵》里还有各种各样的秘密啊。比如说隐藏角色的“Special Flag”和“Sol”，还有梦幻的“Phantom”。

远藤：“Special Flag”是我加进去的，“Phantom”则是不折不扣的BUG。基板上的CPU有三个。这种CPU的处理顺序一错位，也许就会出现。说实话，我无法断言它绝对不会出现。我的确看到过“Phantom”的画面。

——初期的小型游戏漫画志上曾经刊载过《铁板阵》的攻略。当时GAME FREAK的《铁板阵一千万分的打法》上登载了所有“Special Flag”和“Sol”的位置。

远藤：在设计“Special Flag”的时候，我和公司吵了一架。公司强调射击游戏是“在向敌人发射炮弹时获得爽快感”的游戏，绝对不能把敌人设计成隐形化的。不过就算是隐形的，能够增加一条命难道不是件很好的事吗？我自己是个很糟糕的游戏玩家，非常喜欢游戏中有加命的设计。不过关于“Sol”，我就只能乖乖挨骂了。我说“对不起，我不知道为什么会做出那个，而且我不知道怎么改”，于是被训了一顿。（大笑）但是，在上市前，检查课做出了这样的评价：“Sol这个角色总出现在同一个场所，用炸弹瞄准时还会发出闪光，带有发现时的乐趣。这也许是个缺陷，但确实很有意思。”这样一来，企划课课长终于跑来跟我说：“知道了，我认可。既然我认可了，你就告诉我在什么地方埋藏有几处吧。”于是我就告诉他说：“遵命！埋藏在这里和这里。”（大笑）

「“为了让我自己也能享受乐趣，所以打法不记得了。”——日本第一个街机RPG」

远藤先生在《铁板阵》之后制作的是《多尔亚加之塔（Druaga Tower）》。这是一个需要破解多达六十关的迷宫、收集道具、并打倒最终敌人的角色扮演类（RPG）游戏。但是在当时的日本，知道RPG的人几乎没有。不过，他果敢地向这个新的游戏种类进行了挑战。远藤雅伸，是一个总能向游戏玩家们展现出高瞻远瞩一面的人。

——后面的作品《多尔亚加之塔》是一款给予游戏交流意识很大刺激的游戏呢。

远藤：当我在阅读《E.T.（Extra-Terrestrial）》原作的时候，我知道了《龙与地下城（Dungeons & Dragons）》，那是《E.T.》主人公艾里奥托的哥哥玩的游戏。我当时完全弄不懂这个《龙与地下城》是怎么回事，《铁板阵》的制作结束后，我得到了去美国研修的机会，就在那边买了一大堆有关《龙与地下城》的书回来。那段时期，我还从放在公司里的美国游戏中发现了《巫术（Wizardry）》（1981年，SURTECH）。那款游戏是全英文的，还没有说明书，我看不太懂。当时我就想：“这说不定就是那个《龙与地下城》吧？也许有意思。”那个时候，我知道了RPG是通过增

加经验值来进行的一种游戏。另一方面，当时我打算把CPU从Z80换成6809，正在考虑应该用新机器做点什么。于是，我想到的一个主意就是模仿《龙与地下城》的形式制作游戏。我当时把这款游戏叫做《伊西塔的凯旋》，并进行了试制工作。

——那是什么时候制作的呢？

远藤：是在跟公司里一个女孩一块儿去听什么讲座，一边胡乱记着笔记一边聊天的时候。当时，什么有一个巨大的塔啦，什么塔的倒塌在塔罗牌中指不吉利的事情啦，什么巴比伦王国传说的故事啦，浮现出许多想法。当时的笔记就构成了后来的整体创意。

——从那之后，《多尔亚加之塔》的制作就开始了是吗？

远藤：我本来打算在《伊西塔的凯旋》之前先设置《多尔亚加之塔》这样一个情节，但后来发现这个情节更适合做成游戏，就开始试着做了。开发期限非常短，基本上是在“低成本制作”的前提下开始的。基板使用的是当时已经到处都有的《鼠捉猫（Mappy）》（1983年）。实际上，最初的《多尔亚加之塔》打算把地图做成正方形的，但由于《鼠捉猫》用的是左右卷轴型基板，结果《多尔亚加之塔》也变成了双画面的地图。不过我想，这样也凑合啦。

——啊，原来如此！这样才有了两个画面。

远藤：另外一件重要的事就是仔细地把迷宫做好。到那时为止的所谓“迷宫游戏”中，《吃豆》是最具代表性的，不过准确地说，它并不是迷宫。真正的“迷宫”指的是，从A点到B点走法应该只有一个。于是，我想在《多尔亚加之塔》上设定出真正意义上的迷宫。但是，如果所有迷宫都用数据单独进行制作太困难了，于是我打算使用固定程序配置墙壁。最终我开发出了一套功能型的系列程序，只要输入相同的数字，就能自动做出完全相同的迷宫来。

——那么说，游戏里的迷宫全都是用数字管理的啦？

远藤：是的。顺便说一下，第六十关的迷宫是相当单纯的。那是一个只要输入“255”这个数字就能生成的迷宫。刚开始看到它的时候，大家都笑着说“这是BUG啊！”，但紧接着又都说“哎呀，这个迷宫很有意思”。只有最后的一面是使用“255”这个数字输入的。因此，整层迷宫的数据算起来只有一Byte。（笑）

——《多尔亚加之塔》一共有六十关，每一关都要边和敌人战斗边发现并收集道具，不过，很多道具的出现方法都有点难为人的嫌疑啊。

远藤：从游戏问世直到有人打穿全部六十关，大概过了两个月左右。第一个打穿游戏的是位早稻田大学的学生。那是个很不爱说话的男生，但打穿这个游戏之后，他高兴地做出了一个高举双手的胜利姿势。（笑）

——这六十关的攻略方法后来被NAMCO公开发表了吗？

远藤：哎呀，这个我不知道，因为我觉得如果不全部忘掉我自己就没法玩了，于是就一个接一个地给忘掉了。不过这一下，我在游戏厅里可就苦了，“这地方的道具怎么出现来着”什么的。

「“奇异的部分对于游戏来说是非常重要的。”——日本第一位明星游戏设计师」

因为《铁板阵》和《多尔亚加之塔》的设计而一举成名的远藤先生，一段时间内继续留在NAMCO，制作了《铁板战车（GROBDA）》（1984年）等游戏。1985年，他和其他七个成员一起离开NAMCO而独立，设立了GAME STUDIO。当时，以个体游戏制作者名义创办公司的做法是很少见的。尽管如此，远藤先生还是下定了独立的决心。据说，他这样做有两大理由，其中一个是在制作《多尔亚加之塔》的时候收到了许多崇拜者的慕名信件，另一个是远藤先生自己想放弃上班族的身份。他希望从上班族循规蹈矩的固定职业中脱离出来，是为了明确自己想当“游戏作家”的立场。

——在那之后您就独立了，并设立了GAME STUDIO。工作方向也就从程序设计转到总监上去了对吗？

远藤：是的。第一部作品是《机动战士Z高达 烈火

迎击（Mobile Suit Z GUNDAM Hot Scramble）》（1986年，BANDAI）。制作理由很简单，因为我是个高达迷，想做一下试试。我很喜欢为《Z高达》做设计的永野护，想让他设计出来的角色在游戏中动起来。实际上，我早就想和NAMCO没法插手的版权作品进行合作。后来，就只有《家庭环形赛（Family Circuit）》（1988年，NAMCO）的引擎是我自己编写的，赛车的感觉如果传达不出来是很糟糕的。像反方向打轮时的漂移感觉啦，踩下油门时的甩尾感觉啦等等，最初的引擎没有表达出这些感觉。

——远藤先生可以说是日本第一位作为"游戏制作者"而受到关注的人。以自己的名字从事工作的人是很少的，从公司独立出来成立游戏创作室的行动在当时来讲也非常罕见。我想，大概有很多老游戏迷如今还在享受着当年《铁板阵》制作者做出的游戏。

远藤：不过，其实我从过去开始一直做的都是最能让自己感到高兴的游戏。

——我发现了。您在制作《多尔亚加之塔》的时候，为了享受游戏，把攻略方法都忘掉了嘛。

远藤：是啊，自己享受自己的创造。这样一来，自然而然地就表现出了个性。还有，最近我在想，游戏没有"奇异"的部分就不行。我觉得没有让人一眼看上去就感到震撼的部分，游戏就算不上成功。对于游戏来说，这种"奇异"的部分是非常重要的。

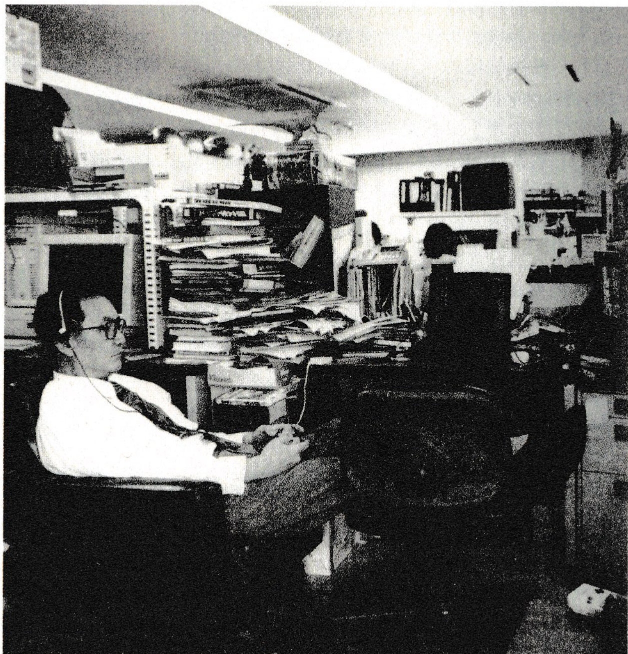
大师侧面像

背脊始终是笔挺的。

远藤先生的姿势在采访中几乎没有发生过变化。不过，当我问及他工作时的样子时，他却回答说"是一副很糟糕的姿势"。

"我不是一直坐在椅子上吗？所以，一累了就会软软地从椅子上塌落下去，'瘫'在那儿编程序。"

说着他就做给我看，用后背躺在椅子上，简直像融化了的冰淇淋。他那种姿势引得我一阵大笑。



顺便说一句，在这次对话中，谈得最来劲的反倒是正式采访之后的一段闲谈。

"不，我讨厌那个偶像。我最喜欢的还是那个女演员。"

对话中提到的名字我就不在这里说了，不过他对女性偶像、女演员知道得可真够详细的。他竟然对由于成员变动激烈而闻名的某个人气女性组合的情况都知之甚详，甚至还对最新加入的成员大加评论了一番。

"那孩子长的，两个眼睛离得忒远了点儿吧？我对那样的长相总也喜欢不来（笑）。"

从远藤先生那种借笔直的背脊上感受到的男性气质，也许正是出于他对女性感兴趣的缘故吧。听着他的评头品足，我不禁由衷地希望，这位"游戏设计师第一人"今后能继续制作出更多诱人的游戏。

铁板阵
【XEVIOUS】
■1983年■机种：街机■发售商：NAMCO

操作名为"Solvalou"的自机，使用空中攻击用武器"Zapper"和地上攻击用武器"Blaster"这两种武器击破空中、陆上和海上敌人的纵版射击游戏。这款游戏在最开始进行企划时曾经用过《CHEYENNE》的暂定名，那时准备制作的是一个操纵战斗武装直升机向敌阵进行扫射的，表现真实战争的游戏。但是，远藤雅伸不喜欢残虐的战争描写，把舞台设定改成了近未来，并将游戏名称改成了《PANZER》。这个设计成了本作的基本型。虽然NAMCO开发企划课最终将作品名称改成了《XEVIOUS》，但远藤否定战争的精神最终在作品中得到了体现，其象征就是敌机的动作。在这部作品中登场的敌机会以从自机"Solvalou"周围逃离的方式进行移动，因此被人戏称为"胆小的射击游戏"。这种"生存大于胜利"的理念，就是著名射击游戏《铁板阵》的本质。

多尔亚加之塔
【Druaga Tower】
■1984年■机种：街机■发售商：NAMCO

为了解救被囚禁的恋人卡依，取回被夺走的蓝水晶之杖，主人公基尔登上六十层高塔展开冒险，本作就是叙述了这样一个故事的RPG游戏。塔的各层由迷宫构成，每当满足条件，例如"打倒两只敌方的史莱姆"时就会有宝箱出现。宝箱中装着各种道具，使用这些道具就能打开前进的道路。不过，其中一些道具的出现方法非常困难，例如"在迷宫中用摇杆连续输入三次上右下左"等等。由于游戏中没有任何提示，再加上从头打到最后需要至少两个小时，想打穿这个游戏异常困难。但即使如此，当时仍然陆续有人通过全部六十层，可见当时的游戏爱好者们忍耐力之超群。如果把这样一款游戏放到今天的游戏厅里，真不知道会引来什么样的反应。PS版游戏《NAMCO博物馆Vol.3》中曾经复刻了这款游戏。

伊西塔的复活
【The Return of Ishtar】
■1986年■机种：街机■发售商：NAMCO

本作是《多尔亚加之塔》的续篇，主人公使用蓝水晶之杖，以脱出高塔为游戏的最终目的。身为剑士的基尔和使用魔法的卡依，这款游戏可以同时使用这两个角色，是一款动作类型的RPG游戏。游戏结束时会显示出密码，下次游戏时只要输入密码，就能从上次结束的地方再次开始。卡依的操作方法是从数种魔法中选择一种，"施放"的动作不需要进行控制；基尔不需要按键操作，可以自动和敌人进行战斗。如何巧妙地区分使用这两个角色是这款游戏的技术要求所在。远藤雅伸称："希望让女孩子使用操作简单的基尔，男孩子使用操作复杂的卡依，两个人一同游戏。"不过遗憾的是，这种情景几乎没有出现过。"因为当时的玩家是很不受女孩子欢迎的。"远藤无奈地辩解道。这款游戏被复刻到了PS版《NAMCO博物馆Vol.4》中。

远藤雅伸作品集

年份	游戏名称	原文名称	机种	发售商
1983	铁板阵	XEVIOUS	街机	NAMCO
1984	多尔亚加之塔	Druaga Tower	街机	NAMCO
1984	铁板战车	GROBDA	街机	NAMCO
1986	机动战士Z高达 烈火迎击	Mobile Suit Z GUNDAM Hot Scramble	FC	BANDAI
1986	伊西塔的复活	The Return of Ishtar	街机	NAMCO
1988	家庭环形赛	Family Circuit	FC	NAMCO
1988	卡依的冒险	The Quest of Kai	FC	NAMCO
1989	拳斗士	Kerunaguru	FC	NAMCO
1991	家庭环形赛'91	Family Circuit'91	FC	NAMCO
1994	蓝水晶之杖·吉尔伽美什的命运	The Blue Crystal Rod The Destiny of Gilgamesh	SFC	NAMCO
1994	超级家庭环形赛	Super Family Circuit	SFC	NAMCO
1996	天空冒险	Airs Adventure	SS	GAME STUDIO
1998	炸弹人·弹珠人 爆外传卡片游戏	Bomber Man & Beda Man Baku Gaiten Card Game	GB	Media Factory

记录下已经成为知名品牌的开发公司们的真实状态！

通过开发公司选择游戏吧！



勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地与被诅咒的公主（LEVEL-5）

杀手7（Grasshopper Manufacture）

选择游戏软件时也要关注开发公司！

开发了《勇者斗恶龙Ⅷ》的LEVEL-5也好，坂口博信设立的MISTWALKER也好，随着日本游戏制作体制的变革，“开发公司”这个名词开始被越来越多的人关注。所谓“开发公司”，就是不进行销售与服务等市场工作，只对软件本身的制作与开发负责的公司。实际上，在迄今为止所发售的大量游戏软件中，有相当一部分都是由“开发公司”们完成制作的。为了使大家能够对“开发公司”这个在日本游戏业中扮演重要角色的实体形式有更深入的了解，我们在这里将对软件发行商和开发公司的不同点、二者之间的关系以及当今日本知名的开发公司进行一次全面系统的介绍。同时，来自各知名开发公司的材料及实地访谈等也会同时进行披露。从现在起，你不仅能通过销售商选择游戏，也能够通过开发公司认定作品的质量了！

你知道这些著名的开发公司吗？



九十九夜（Q Entertainment）



.hack系列（Cyber Connect 2）

《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地与被诅咒的公主》《杀手7》《九十九夜》，这些近年来饱受关注的游戏作品都是由“开发公司”们负责完成制作的。

N3 NINETY NIGHTS《电子游戏软件》上也会对开发公司进行介绍！

←在我们自己刊物的“无双报道”栏目中，也经常能够看到对日本知名游戏开发公司及其最新作品的详细介绍。

软件发行商和开发公司的基本制作形式

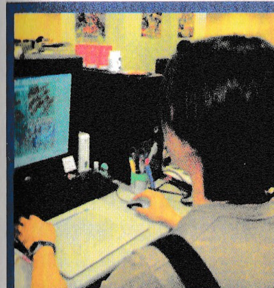
软件发行商也被称为“出版商（publisher）”，除负责软件销售之外，也从事在电视与杂志等媒体上进行的广告与宣传工作。开发公司也被称为“开发组（developer）”，接受软件发行商们的委托，对软件进行开发或共同开发，之后再交由软件发行商去进行销售。在软件发行商中，也有些将自己的开发部门分公司化，使之变成公司团队隶属之下的开发子公司。在这种情况下，游戏软件基本上是以主公司的名义进行发售的。



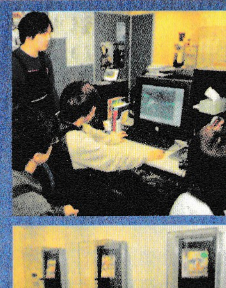
特征是？ 工作是？ 优点是？

听听来自开发公司的声音吧！

在上面的介绍中，大家已经基本了解了开发公司的主要运作形式。那么，我们就实际到各家日本开发公司的开发现场去转转吧。我们在这里选择的是一些规模与制作方向各不相同，但都拥有在世界各地广受欢迎的著名游戏作品的公司。各家公司在游戏制作上的执着和优势等特征都将在这里清晰表示出来。对日本的游戏制造业感兴趣的玩家们可以在这里了解到知名软件发行商以外的那些精英游戏制作团队的具体情况。







Cyber Connect 2



设立：1996年2月16日
注册资金：1000万日元
职员：88名
公司所在地：日本福冈县福冈市
董事长：松山 洋

拥有三支开发团队，小组成员中包括实习学生，非常注重年轻人才的培养。重视交流，开发小组成员间毫无隔阂，工作充满了热烈的气氛。为了追求制作优质游戏，公司制定了很多独特的规则，例如团队中每三人编成一个小组，禁止彻夜加班，定期召开创意发表会等等。主要作品的发行商是BANDAI公司。

开发那些人气作品的公司就在这里！对著名开发公司进行检索！

下面，我们将选择一些曾经开发过人气游戏作品的开发公司进行具体介绍。虽然这里列举的公司也不少，但仍然只不过是日本知名开发公司中的一部分。实际上，仅日本就存在300家以上的游戏软件开发公司，在其它国家，这样的开发公司更是不在少数。

开发公司名称	著名代表作品
Arc System Works	《Guilty Gear》系列以及《北斗之拳》等2D对战格斗游戏
Artoon	《耀西的万有引力》《Blinx The Time Sweeper》等。Xbox360游戏《蓝龙（Blue Dragon）》正在开发之中
Arte Piazza	《勇者斗恶龙》系列中《Ⅲ》《Ⅳ》《Ⅴ》等作品的复刻，以及《Ⅶ》的开发
Alfa System	《越过我的尸体》《高机动幻想Gun Parade》《绚烂舞踏祭》等
Intelligent Systems	《卡片英雄》《纸片马里奥RPG》《触摸瓦里奥制造》等
Gaia	《怪物王国·宝石召唤师》（PSP）正在开发之中，董事长是参与《真·女神转生》系列制作的冈田耕始
Ganbarion	《JUMP明星大乱斗》《ONE PIECE伟大战斗》系列，以及《Vattroller X》
Cavia	参与《骑龙者》系列以及《SOCCER LIFE》等游戏的制作
Camelot	参与过《马里奥网球》《马里奥高尔夫》《黄金太阳》等众多人气系列的开发。董事长是高桥宏之
Q Entertainment	《LUMINES》《九十九夜》，也参与了《太空频道5》的开发。董事长是水口哲也

在这个产业里，挖掘年轻人才是重要的课题

《.hack》和《NARUTO终极英雄》系列一跃成为引人注目的作品！这间公司能够创出大量优质动作游戏的秘密就在这里！

——建立公司的契机是什么？

松山： 最初是由我的朋友担任社长，10个人组建了公司。我当时在别的业界就职，朋友找我谈过之后，我才正式下定了走向游戏业界的决心。后来，我的朋友辞任，我就成为社长了。

——松山先生当了社长之后，公司的方针有没有发生什么改变？

松山： 以前的情况是，大家一起想，一起做，发现有趣的东西以后再当成商品来开发。虽然这样的步骤没有什么问题，但有些拖拖拉拉也是事实。于是大家就让我来做决策和下判断。负起全部的责任，以“只许成功”为信条。我们在那之后做的就是《.hack》系列。

——制作方法有没有什么改变？

松山： 我们开始从企划阶段进行全程的细节监控。以前我们只是单纯从BANDAI那里接受制作委托，而现在我们在制作全程中都和BANDAI进行平等的意见交换。另外，游戏要“有趣”是理所当然的事，因此能否让玩家感受到你的游戏“有趣”是决出胜负的关键。我们现在随时抱持着“制作中不忽视任何一个细节”的想法。

——你们的团队中有学生，给人留下了“很重视人才培养”的感觉。

松山： 我们不是“等待”人才,而是要“创造”。“资金短缺”“人手不足”“没有时间”这些理由不应该影响到“制作东西”的工作。如果人手不够，设法补足就行了。在这种想法下，我们的团队不断壮大。实际上，年轻人的成长速度是非常惊人的。即使是有才能的人，没有合适的环境也无法发挥出应有的力量。我们希望更多这样有才能的人能够知道，在福冈有这样一家游戏制作公司等待着他们的到来。

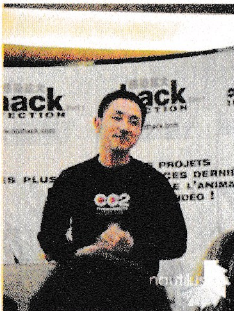
擅长的领域是？	玩起来很爽快的动作表现和匠心独具的创意
作为开发公司的优点是？	和用户近距离接触，感受玩家们的喜悦与不满
对将来的展望是？	募集更多人才，面向世界制作“能使人感到有趣”的作品

对话中的人物

董事长兼社长

松山 洋

Matsuyama Hiroshi



↑担任《.hack》以后所有作品的监督和制作人。像《火影忍者NARUTO》里面的阿凯老师一样的热血汉子。

代表作是这些！

● 《尾巴协奏曲(Tail Concerto)》 Play Station / BANDAI
● 《沉默爆破手(Silent Bomber)》 Play Station / BANDAI
● 《.hack》系列（共四卷） Play Station 2 / BANDAI
● 《.hack//G.U.》系列（共三卷） Play Station 2 / BANDAI
● 《火影忍者NARUTO终极英雄》 Play Station 2 / BANDAI

注目新作

《火影忍者NARUTO终极英雄3》
2005年12月22日发售
Play Station 2 / BANDAI



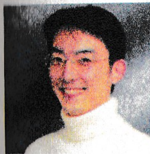
前作《火影忍者NARUTO终极英雄2》创下了以《火影忍者NARUTO》题材游戏的最新销售记录，销量达到大约50万套。本作《终极英雄3》对大受好评的“RPG模式”进行了发展，使之发展成最后的完成型。另外，这款游戏中甚至还附属了原创动画。对于喜爱动漫原作的玩家来说，这是一款可以获得较大满足感的诚意之作。

对话中的人物

董事 开发负责人

前川嘉彦

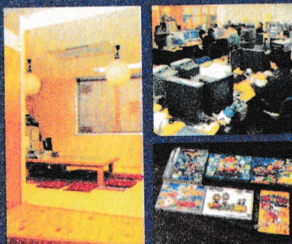
Maegawa yoshihiko



←开发工作室的最高负责人,同时也负责人事等管理工作。Super Famicom游戏《超级马里奥RPG》的制作总监。

Alpha Dream

设立：2000年1月
注册资金：9000万日元
职员：31名
公司所在地：日本东京都涩谷区
董事长：水野 哲夫



公司内设置了10张榻榻米大小的日本传统风格会客室，整个办公区洋溢着一种轻松的气息。

制作组成员齐心协力保证作品的质量

《马里奥&路易RPG》全世界出货数量已经超过了170万套。创出畅销商品的秘诀在哪里？

——你们制作游戏的质量基准在哪里？

前川： “质量基准”是一个相对性的概念。我们的质量基准是职员们在各种交流中自然培育而成的，并没有明确的成文规定。因此，把做出来的东西公示到整个公司中听取意见是很平常的事。职员们可以在公司网站的留言板上写下意见或创意，即使是其它制作小组的作品，也可以直接发表观点。

——也就是说，所有人一起保证作品的质量？

前川： 是的。我们的游戏毕竟不是同人作品，制作者本人感到很满足，并不代表用户们也会感到满足。而且，我们目前参与制作的游戏数量正在增

创出过人气作品的开发公司还有的是呢！请继续看这里！

开发公司名称	著名代表作品
Grasshopper Manufacture	《杀手7》《花、太阳和雨》《银色事件》等，董事长是须田刚一
Clover Studio	《逆转裁判》《Viewtiful Joe》《铁骑》等，董事长是稻叶敦志，他也是上述作品的制作人
Game Arts	《格兰蒂亚》系列。自己对某些作品进行发行与销售
Game Republic	代表作是《源氏（GENJI）》。董事长是曾在CAPCOM参与过《街头霸王Ⅱ》开发的冈本吉起
Genius Sonority	《口袋妖怪竞技场》《口袋妖怪XD》，最新作是《口袋管理员》
Skip	《小机器人！》《GIFTPIA》《MOON》等。董事长是西健一，他也参加了上述游戏的制作
Dimps	Play Station 2上的《龙珠Z》系列，《圣斗士星矢 黄金十二宫篇》，《格斗之鱼（Rumble Fish）》系列
Tri-Ace	《星海传说》系列，《异兽传说》《北欧战神传》
Never-Land Company	《光明力量NEO》《开拓者物语》《炼狱》系列
HAL研究所	《星之卡比》系列、《任天堂明星大乱斗》系列



星际游侠
开发：LEVEL-5
LEVEL-5在2005年推出的话题之作，作品中使用了《勇者斗恶龙Ⅷ》的技术。



格兰蒂亚3
开发：Game Arts
系列的集大成之作。发行商是众所周知的SQUARE・ENIX。

加，如果没有“所有人一起保证产品质量”的意识，在进行大规模游戏制作时，势必会产生很大的漏洞。

——你们对销售和宣传等发行方面的工作有没有兴趣？

前川：《言语对战（Koto Battle）》等游戏本来就是用我们自己的商标开发及销售的，要说“兴趣”那当然是有。不过在现阶段，我们还是希望量力而为。（笑）公司的经营和开发尚处于发展途中，如今我们希望坚实地蓄积力量，等时机成熟之后，再推出自己的品牌游戏。

擅长的领域是？ 富含动作要素的RPG游戏

作为开发公司的优点是？ 在游戏作品的结构与方向性设计上具有深厚的积淀

对将来的展望是？ 希望发展成为生产与销售一线式的自主运作体制

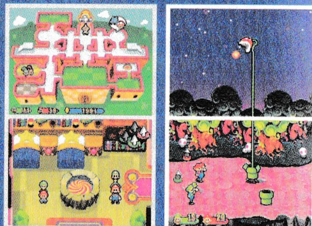
代表作是这些！

- 《言语对战》 Game Boy Color / Alpha Dream
- 《番茄大冒险》 Game Boy Advance / 任天堂
- 《哈姆太郎4 虹色大行进De Chu》 Game Boy Advance / 任天堂
- 《马里奥&路易RPG》 Game Boy Advance / 任天堂

注目新作

《马里奥&路易RPG2》
Nintendo DS / 任天堂

马里奥、路易、BABY马里奥和BABY路易四个人齐心合力拯救过去的蘑菇王国。



对话中的人物

董事长兼社长

前川 正人

Maegawa Masato

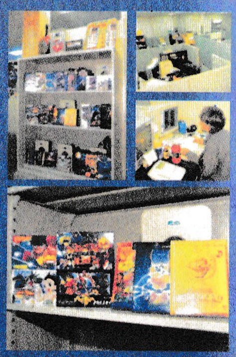


←创建游戏开发公司的著名“前辈”，曾在著名游戏制作公司就职，13年前建立了TREASURE。

TREASURE

设立：1992年6月
注册资金：3000万日元
职员：15名
公司所在地：日本东京都中野区
董事长：前川 正人

社风是“自由”。将制作全权委托给制作监督，社长只负责制作成员间的协调工作。



听听来自开发公司先驱者TREASURE的话吧！

在动作与设计领域受到爱好者们空前的支持，这就是“职人集团”TREASURE。

——首先请谈谈TREASURE在游戏开发方面独有的特征吧。

前川：说到特征的话，我们的项目企划书历来只有概要一类的东西，不存在详细的解说大纲。我们的企划者不会给开发组成员下发详细的解说书。我们这样做，是为了避免让制作组成员变成单纯的作业员。否则，想做出“饱含制作组全体成员创意精华”的作品是不可能的。因此，我们的程序员和设计师会全员集合起来想点子，然后大家一起想办法实现最终确定下来的创意，我们的开发节奏就是这样。如果一开始就写出过于明确的计划书，后期制作时就很难做到超越。我认为一边制作，一边发现“其实这样更好一些”的改进过程会对制作更有帮助。

——原来如此。那么，在制作上有没有什么更加明确的执着呢？

前川：动作和射击游戏需要瞬间的判断力，必须让玩家清楚地把握屏幕上的信息。例如，在2D作品中，如果正前方来了敌人就不得不战斗，而3D作品中就可以使用横移避开，因此3D游戏和2D游戏在游戏性上是完全不同的东西。在接触判定上，3D的表现相对困难，不适合动作及射击游戏的部分也比较多。因此，在当前这种3D的全盛期，我们也比较执着于2D游戏的制作。即使表现形式是3D的，我们也希望在作品中表现出2D游戏“信息容易理解”的特点。

代表作是这些！

- 《火枪英雄》 Mega Drive / SEGA
- 《幽游白书 魔强统一战》 Mega Drive / SEGA
- 《斑鸠IKARUGA》 街机 / TREASURE
- 《太空巡航机V》 Play Station 2 / KONAMI

注目新作

《BLEACH DS 驰骋苍天的命运》
Nintendo DS / BANDAI

根据人气漫画改编，是采用了双线对战系统的本格2D对战格斗游戏。使用通信机能，至多可以实现四人同时对战。



擅长的领域是？ 动作游戏与射击游戏

作为开发公司的优点是？ 能够专注于游戏制作，无论什么题材都能迅速对应

对将来的展望是？ 将次世代机种上的3D游戏和掌机上的2D游戏作为支柱

那部畅销作品就是出自这家开发公司之手！

对于只专注于制作本身的开发公司来说，名作就是公司实力最大的体现。像《勇者斗恶龙Ⅷ》这样的作品，足以使开发公司的名字被整个游戏界所知晓。

游戏名称	销售数量	开发公司名称
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地与被诅咒的公主	350万套	LEVEL-5
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘（PS2版）	161万套	Arte Piazza
GT赛车3 A-spec	144万套	Polyphony Digital
任天堂明星大乱斗DX	135万套	HAL研究所
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们（PS版）	117万套	Arte Piazza
大众高尔夫4	108万套	Clap Hanz
GT赛车4	107万套	Polyphony Digital
大众高尔夫3	92万套	Clap Hanz
星之卡比 梦之泉DELUXE	83万套	HAL研究所
触摸瓦里奥制造	82万套	Intelligent Systems
口袋妖怪竞技场	66万套	Genius Sonority
龙珠Z3	64万套	Dimps
星海传说Ⅲ 直到时间的尽头	52万套	Tri-Ace
From TV Animation ONE PIECE伟大战斗！	45万套	Ganbarion
异度传说 EPISODE Ⅰ 追求力量的意志	43万套	Monolith Soft
马里奥&路易RPG	43万套	Alpha Dream
火影忍者NARUTO终极英雄2	39万套	Cyber Connect 2
马里奥网球GC	37万套	Camelot
异兽传说	30万套	Tri-Ace
骑龙者2 封印之红、背德之黑	21万套	Cavia

350万套



勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地与被诅咒的公主

107万套



GT赛车4

64万套

龙珠Z3

37万套

马里奥网球GC

LEVEL-5

设立：1998年10月
注册资金：9800万日元
职员：120名
公司所在地：
日本福冈县福冈市
董事长：日野 晃博

使用独特的动画渲染技术实现柔和的图像，追加各种隐藏要素，通过重视各种细节的做法将游戏的完成度推上顶峰。

在Play Station 2上陆续推出优秀RPG作品的LEVEL-5。抓住众多玩家之心的秘诀究竟在何处？

——对于开发公司逐渐受到重视的状况，您有什么想法？

日野：这是件非常好的事。我自己成立公司的时候，一开始就抱着想将LEVEL-5的名号逐渐浸透到用户心里，让公司的名字成为品牌的想法。在动画领域有着“吉卜力工作室”这种已经确立的知名品牌，只要一提“吉卜力”，观众们就会无条件地对新作抱有期待。这种反应就是受众通过作品对制作者和制作公司的一种肯定：不一定非得是《风之谷的娜乌西卡》的续篇，而只要是宫崎骏先生他们做出来的动画就都值得看。也就是说，受众们选择的不是游戏本身，而是制作者，这是一种比较成熟的业界机制。我想在游戏业界也实现这种状况，因此才自己成立了公司。

——“应该选择游戏制作者”是吗？

日野：是的。所以，我一直很重视创造出“LEVEL-5的特色”。例如，即使是其它公司做出来的游戏，玩家们看到之后也会说“这个游戏系统有点像LEVEL-5的风格”之类的。也就是说，成为一种路线的代表，我想沿着这个方向制作游戏。虽然我们有时也会产生做一些与以前风格截然不同作品的想法，但在“LEVEL-5”这个品牌形象成熟之前,我们还是希望延续现在的制作思路，在“LEVEL-5是制作这种游戏的公司”的意识下进行游戏作品的开发。

——原来如此，品牌意识是吧。

日野：在游戏业界如果不这样做，最后就只能凭借推出第二作、第三作这样的续作路线来延续生命力了。为了消除这种恶性循环，开发者必须明确公司所特有的制作规律，然后再选择所制作的游戏。这样，每次公司推出了新游戏，用户们都会立刻感觉到“这是LEVEL-5的新作！”我想达到的就是这样一种感觉。首先我们要给用户留下这种印象，等成为被用户承认的公司以后，我们就可以制作一些相对自由的游戏。这样即使不出续篇，我们的作品也能受到用户们的关注。

——在对公司品牌的追求之上，您有没有制定公司独自的社风和规则？

日野：往深里说的话，我并不是“艺术家”，而只是一个制作娱乐产品的“娱乐人”，因此，我不能随便把自己的“学说”强加于人。我们制作的是能让人们感到愉悦的商品，那么我们就应当专注于如何让更多的人感到快乐。即使自己有“想做这种东西”的念头，也必须考虑到受众们的感受。身为开发公司的成员，没有这种意识是不行的。

——最后，请讲一讲对将来的展望吧。

日野：LEVEL-5这家公司关注的不是人数与规模，而是希望能在业界中造成更大的影响。我们希望成为在一般人中间也具有影响的，具有较强存在感的开发者。

简直是百花齐放！各自拥有独特产品系列的开发公司们！

开发公司名称	著名代表作品
Parity Bit	《达比赛马》《Best Play职业棒球》系列。董事长是园部博之，他也参与了上述游戏的制作
Vivarium	凭借《SEEMAN禁断的宠物》的开发一举成名。最新作是《The Tower SP》
Flight-Plan	《召唤之夜》系列以及《黑色矩阵（Black Matrix）》等，创出过很多优秀的S・RPG作品
Brownie Brown	《魔法假日》《新约 圣剑传说》等。现在《魔法假日2》正在发售之中
Mist Walker	董事长是“《最终幻想》之父”坂口博信。现在正在进行《失落的奥德赛》《蓝龙》等作品的开发
Millennium Kitchen	《我的暑假》系列。最新作是《我们的家族》
Monolith Soft	《异度传说》《BATEN KAITOS Ⅱ》《NAMCO CROSS CAPCOM》等
Light Weight	以《剑豪》系列为代表的古装动作游戏。最新作是《必杀里稼业》
LEVEL-5	凭借《勇者斗恶龙Ⅷ》一举成名，2005年底推出《星际游侠》。董事长是日野晃博
CING	《Another Code双重记忆》《玻璃蔷薇》等富有个性的AVG游戏



←使自己的作品具有其它制作实体所不具备的特征，这是LEVEL-5的追求。

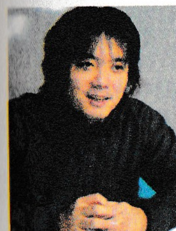
擅长的领域是？	凝聚制作功力，能表现深远意境的RPG
作为开发公司的优点是？	设计风格与特点明确，作品质量非常安定
对将来的展望是？	创出独一无二的品牌，使公司整体形象得到认同

对话中的人物

董事长兼社长

日野 晃博

Hino Akihiro



←将“制作游戏本身就是像爱好一样的东西”挂在嘴边的“天生”游戏设计师。兼任由日本九州地区8家游戏开发公司组织而成的“GFF（具有Game Factory's Friendship和Gate For Future的双重含义）”协会会长。

代表作是这些！

● 《黑暗之云》
Play Station 2 / Sony Computer Entertainment Japan

● 《黑暗编年史》
Play Station 2 / Sony Computer Entertainment Japan

● 《勇者斗恶龙Ⅷ》
Play Station 2 / SQUARE・ENIX

注目新作

《星际游侠》
Play Station 2 / Sony Computer Entertainment Japan



描写宇宙海贼们冒险经历的RPG。移动、战斗和影片全部实现了无切换衔接，战斗系统中富含动作要素。这种幻想题材的RPG是LEVEL-5和日野最擅长的领域。

各种各样的制作模式

上文中，我们曾经对游戏开发公司的工作模式进行了整体介绍。但实际上，具体游戏作品的制作形态是多种多样的。由游戏发行商向开发公司提出委托的情况是最为普遍的，但有时也会出现共同开发，或者开发公司将独自制作的游戏送到发行公司委托销售的状况。还有一些游戏大作的开发过程中，发行商会同时向几个开发公司提出委托。接受委托的开发公司分别制作出游戏影像以及简单的游戏系统，发行商再根据这个设计竞争挑选开发公司，这样的模式也时常出现。《勇者斗恶龙Ⅷ》采用的就是这样一种形式。LEVEL-5在激烈的竞争中成功胜出，成为这款游戏的最终开发者。据说，当看到LEVEL-5制作的《勇者斗恶龙Ⅷ》设计影像之后，“《勇者斗恶龙》之父”堀井雄二当时就做出了“可以把作品交给他们”的判断，而这也成为LEVEL-5成功获得制作权的最重要因素。此外，就如前面已经提过的，一些游戏发行商会将公司的开发部门分离出去设立子公司，这时，作品的销售与宣传一般由主公司来负责。

通过大作系开发公司来选择游戏！

著名的“大作软件系”开发公司

开发公司名称	著名代表作品
Arte Piazza	《勇者斗恶龙》系列中《Ⅲ》《Ⅳ》《Ⅴ》等作品的复刻，以及《Ⅶ》的开发
Tri-Ace	《星海传说》系列，《异兽传说》《北欧战神传》
Polyphony Digital	《GT赛车》系列
Monolith Soft	《异度传说》《BATEN KAITOS Ⅱ》《NAMCO CROSS CAPCOM》等

通过独立制作人系开发公司来选择游戏!

著名的“独立制作人系”开发公司

开发公司名称	制作人	著名代表作品
Q Entertainment	水口哲也	《LUMINES》《九十九夜》
Grasshopper Manufacture	须田刚一	《杀手7》《花、太阳和雨》《银色事件》
Clover Studio	稻叶敦志	《逆转裁判》《Viewtiful Joe》《铁骑》
Craft&Meister	船水纪孝	《超龙珠Z》(街机版)

通过老铺系开发公司来选择游戏!

著名的“老铺系”开发公司

开发公司名称	著名代表作品
Intelligent Systems	《卡片英雄》《纸片马里奥RPG》《触摸瓦里奥制造》
Game Arts	《格兰蒂亚》系列、《武装雄狮》系列、《露娜》系列
TREASURE	《火枪英雄》《斑鸠IKARUGA》《太空巡航机V》
HAL研究所	《星之卡比》系列、《任天堂明星大乱斗》系列

Game Republic

设立：2003年7月　注册资金：3000万日元
职员：168名
公司所在地：日本东京都目黑区
董事长：冈本 吉起



对话中的人物

董事长兼社长

冈本 吉起

Okamoto yoshiki

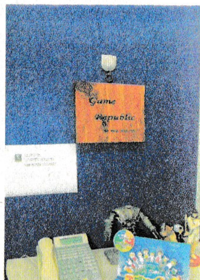
←原CAPCOM公司专务。进行开发时总是以“如何创造最良好的工作气氛”为最优先考虑事项。

冈本先生曾在CAPCOM创造了《街头霸王II》等人气游戏，他自己建立开发公司的理由是?

——请您谈一谈公司创立的契机吗?



冈本： 最大的理由是，我想改变一下“在海外非常畅销的游戏在日本卖不动”的现状。从市场份额的状况来看，世界上85%的游戏用户都承认海外制作的游戏，但占市场份额不到15%的日本用户却在那里不屑一顾地说“洋游戏没有品位”，这不完全是一种败者的理论吗？我认为，目前日本市场并不能给本地游戏用户们提供足够的海外产品，因此玩家们才不认同海外游戏。而日本的游戏制作者们也就认为只有能在日本卖出去的游戏才是好游戏。实际上，他们的想法在世界上是完全行不通的。



——“日本是世界的一部分”是吧。

冈本： 是的。我认为，在全世界销量很高的Xbox360主机也应当在日本得到普及，因此我才推出了《Every Party》。如果不推出《Every Party》这类软件的话，大家很可能会认为只有原来玩Xbox的那些人才会买Xbox360。

——因为日本人相对保守一些。

冈本： 本来在游戏领域，日本应当成为世界市场的一个中心。但直到现在，欧美的游戏开发商也没有认真进军日本，就好像日本并不是什么重要的市场一样。日本游戏的这种现状令人感到有些沮丧，我想让日本游戏业界变得更有活力一些。

擅长的领域是? 具有国际通用性的大众化游戏

作为开发公司的优点是? 眼光面向国际市场，重视面向受众的界面设计

对将来的展望是? 作为日本游戏品牌的代表走向世界

代表作是这些!

● 《源氏（GENJI）》
Play Station 2 / Sony Computer Entertainment Japan

注目新作

Every Party
Xbox360 / Microsoft

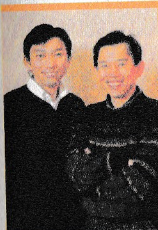
由创作了《樱桃小丸子》的漫画家樱桃子（Sakura Momoko）担任角色设定的桌棋游戏。



Camelot

设立：1994年4月
注册资金：6000万日元
职员：28名
公司所在地：
日本东京都新宿区
董事长：高桥 宏之

在日本游戏界，高桥兄弟的名字可谓无人不晓。在《勇者斗恶龙Ⅲ》《勇者斗恶龙Ⅳ》《大众高尔夫》这些名作背后，都有高桥兄弟的身影。制作角色扮演和体育游戏的功力天下一品！



对话中的人物

董事长兼副社长

高桥 宏之（右）

Takahashi Hiroyuki

高桥 秀五（左）

Takahashi shuugo

←日本游戏业界的名人兄弟。从运动到艺术，拥有广泛的兴趣与教养。

通过角色扮演和体育动作这两大“招牌”对游戏业界持续产生影响的Camelot，它的秘密就在这里!

——建立公司的契机是什么?

高桥宏之（以下简称宏之）： 我曾经以《勇者斗恶龙》第一作海外版的制作人赴美，在那里听到当地玩家说：“日本的游戏非常有趣，但如果玩原创，还是欧美游戏好。”我对此感到很不甘心。因此，我想做出让欧美用户认同的日本原创游戏来。



——你们认为Camelot在如此长的时间内一直受到玩家支持的理由是什么?



高桥秀五（以下简称秀五）： 游戏制作中的两件大事，一件是“让玩家感到惊喜”，另一件是游戏性。我们的游戏操作简单，但系统深奥。我认为这是受到用户们支持的根本理由。



宏之： 我们每年都会组织职员去海外旅行，从某种意义上说，这是员工教育的一环。不受到各种刺激是不行的。自己都忘记了感动，想感动别人根本不可能。“哇！”这样的惊喜感觉很重要。

——原来如此。那么请谈谈今后的抱负吧。

宏之： 有人说我们的发展离开了游戏，我觉得这种说法并不准确。我们只是比较了各种娱乐形式，并选择了一些游戏以外的形式而已。

秀五： 但是，这正是我们想面对的局面。我常常希望我们不是在“游戏”这个小圈子里，而是让我们的软件成为“娱乐”这个大圈子里的佼佼者。电影、电视、运动赛事、书籍、音乐会等等，我希望我们在各个领域中都具有竞争力。

擅长的领域是? 经典角色扮演和体育动作系列

作为开发公司的优点是? 游戏开发技术积淀深厚，可以轻松驾驭经典题材

对将来的展望是? 使自己的产品成为整个娱乐领域的名牌

代表作是这些!

● 《光明》系列
Mega Drive等 / SEGA
● 《马里奥高尔夫》系列
Nintendo64等 / 任天堂
● 《马里奥网球》系列
Nintendo64等 / 任天堂
● 《黄金的太阳》系列
Game Boy Advance / 任天堂

注目新作

《马里奥网球ADVANCE》
Game Boy Advance
任天堂

操作简单的本格派网球游戏，玩家可以培养自己的主人公成为最强的网球选手。



伟大的RPG创造之路
日野晃博的LEVEL5

LEVEL5

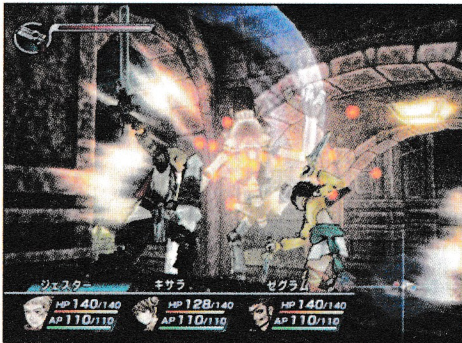


读过上期的读者应该知道本篇文章来自《星际游侠》发售的前夕，是日野晃博先生亲笔所著。他在文中谈了自己在这部作品发售临近的心情，并且透露了开发中很多不为人知的秘密。从字里行间，我们可以体会到LEVEL-5在游戏制作中毫不妥协的态度，同时也许可以理解日野先生说出：“LEVEL-5的游戏没有失败”这句话的部分理由。本期将从制作的细节方面继续向读者介绍这篇文章。

第二章 和过去交错的基因

最近的游戏越来越多地使用真人演唱的方式来演绎主题曲，《星际游侠》当然也不例外。本作主题曲的标题是《Dreaming My Way Home》，意思是“梦见了回家的日子”。玩家如果一直坚持完成游戏，并看到ENDING的话，相信从游戏的内容上会对主题曲的标题有深刻的理解。敬请期待。

游戏的作曲是由LEVEL-5的专职音乐制作人西浦智仁来担任。西浦的工作态度十分严谨，几乎整天想着主题曲的事情，这回游戏中使用的曲子也是反复修改多次，才有了最终的决定。他本人对曲子的评价是：“这将是一首越听越顺耳的曲子。”正如他所说，曲子给人的第一印象确实不错。比起《黑暗编年史》有着更加稳重的感觉，但是用在宣传影像中却有点不太适合。不过用在《星际游侠》的ENDING上感觉非常不错，相信可以感动所有玩家吧。虽然完成主题曲的创作工作看起来好像并不困难，其实这其中曾出现过各种各样的问题。借此机会向读者介绍一下其中不为人知的事情。录音的工作是在美国的工作室进行的，而且主题歌的演唱者也是一位美国女歌手，名字叫作Barbara Kessler。她与西浦之间关于音乐的想法、对事物的感悟等方面，都有着诸多的分歧，导致制作过程中出现各种各样的纠纷。基本上原因都是因为各自的主张不同，不愿意轻易妥协。西浦在协调演唱者、演奏者与自己之间的合作上，可以说大费苦心。也许这就是“自由之国度”的独特之处吧。不同的民族性格和不同类型的制作者之间当然会有分歧，一个人的工作让两个性格各异的人去做，或者说像《星际游侠》这种数百人参与制作的工作，“分歧”这种事情应该算是家常便饭了吧。作为制作人的内心中同时存在毫不让步的“孩子气”的一面，和可以妥协的“大人”的一面。如何调节自身的这两个方面，是最重要的。

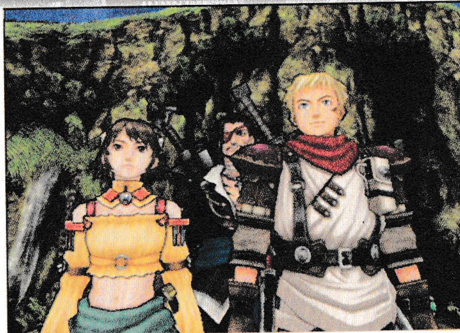


正因为如此，本公司的西浦应该是克服重重困难，才完成了主题曲制作的工作。西浦从某种意义上说是个执着派，和周围发生冲突的事情比较多。但是他却以他的方式像游戏中生生不息的音调一般努力着。由于不善于语言上的表达，以至于经常与人冲突。不过作为专业人士，在工作上发生争执也许是必要的吧。《勇者斗恶龙》系列的音乐监督杉山弘一先生也是一样，在音乐的制作上是个非常执着的人。堀井雄二先生也是如此，两人在制作中也出现过很多分歧。但是现在回想起来，好的游戏不正是这样制作出来的吗？游戏制作人都是以各种不同的角度来看待游戏作品的。绘图人员总想使自己的作品看上去更美丽，音乐创作人员当然也有着同样的想法。一款作品实际上是各种各样事物的集合体，其中每一项要素以绝妙的方式进行组合，以最终完成的形态给人带来感动。我们可以用各种角度去看待一款作品，但是音乐部分对于游戏来说其实是非常重要的，这项工作的完成一般都到这个游戏的制作后期。在制作周期里，调整的时间占了相当一部分。杉山弘一先生也像本公司的西浦一样，喜欢音乐同时喜欢游戏，是为了使自己的音乐在游戏中得到表现，而正在奋斗着的音乐人，以及程序员、设计人员、策划、音效等等。游戏正是结合各种专业人才共同努力的产物，这一点请大家不要忘记。为了促成这种合作关系的建立，使游戏最终得以完成，艰苦的脑力工作是十分必要的。

第五章 制作INSECTRONS

到了《星际游侠》的开发后期，我们决定制作《星际游侠》的MINI游戏部分。这就是捕捉宇宙的“INSECTER”（虫子），进行对战。我们把这个称为“INSECTRONS”。说到虫子对战游戏，现在比较流行的是街机游戏《甲虫王者》。如果风格雷同，当然是件不好的事情。所以我们非常谨慎地设计了游戏。结果，并不是1对1的对战，而是5对5的带有战略要素的对战。就像以前的“军人将棋”那样，灵活运用每个棋子的特性，实现一种战略性的战斗。说到LEVEL-5过去在RPG中设计的MINI游戏，就是很久以前游戏的翻版，但是玩家一定很期待MINI游戏中出现制作认真的游戏。当然我们会响应玩家的呼声，而且对此是充满干劲。

设计好了游戏的规则后，为了判断作为桌上游戏是否会使人觉得有趣，我们让策划人员用厚纸制作了实物。大家实际模拟了战斗，从而决定了每个棋子的特性。在编写程序之前，我们还必须对游戏性的问题进行检验。参与检验的人员都操纵着厚纸制作的棋子，认真地进行对战。当时整个游戏的制作已渐入佳境，有人曾和我探讨过对MINI游戏的检验是否太过分了。但是我认为这样对游戏性的分析是比较重要的。读者们也许不会想到，在最新的游戏制作现场，我们会用厚纸来分析游戏吧。就这样，渐渐地决定了每个棋子的特性，这款MINI游戏也终于有了雏形，接着也就到了编写程序的时候了。过了一段时间，经过了程序员的手，游戏已经有了一定的完成度。实际操作之后感到作为游戏没有问题，



只是时间可能会占去很多。也许因为跟将棋那样，每个棋子都是按照规则移动的，才造成了游戏时间长这个问题。参与测试的人员反应都差不多，如此花费时间就会失去MINI游戏的意义。当时到整个游戏制作期限的时间已经所剩无几，必须做一些改动,可是程序员却给出了时间紧迫的意见。现在看起来,当时的决断是非常正确的。采用了回合制，游戏的速度会有很大提高，而且战略性也上升了一个等级。关于变更方面，追加了“逆转场外技”，“INSECTRONS”因此变得强力而有趣。

数日后，也就是发售日的前夕，本作的MINI游戏“INSECTRONS”终于完成。而且基本上和预想的一样，并不是勉强完成的，应该说是达到了十分有趣的程度。然而担心的事情也应运而生，如果太有趣了，不会抢了主题游戏的风头吗？

不过游戏的乐趣或游戏方法还是由玩家自己来决定的。如果过于沉迷于“INSECTRONS”，并且花费了很多时间在其中，那么它就是这种玩家心中的《星际游侠》。即使是这样也不错，“INSECTRONS”的王者，为了打倒“黑皇帝”，在广阔的银河系中寻求最强的宇宙之虫。这也可以称作是《星际游侠》的一种自由的冒险吧。

关键词：“INSECTRONS”

“INSECTRONS”是一种利用“INSECTER”（虫子）进行对战实现的竞技大会。大会在“塞拉德”行星召开。“INSECTER”生活在各个行星上，在游戏的第二章可以得到“捕捉笼子”，放入诱饵，设置在任意场所，可以捕捉到“INSECTER”。再将捕到的“INSECTER”放入“育成笼子”，喂其诱饵，可以使其成长。“INSECTER”有性别之分，通过组合交配，从而使强力“INSECTER”的诞生成为可能。如果在大会中取得优胜，可以得到隐藏宝物。



——写给《狂野历险》系列10周年

十年荒野渡鸟梦

文/转生之炎

正徐徐失去绿色的大地，逐渐沦为荒芜的世界，严酷的环境与凶残的野兽，正威胁着人类苟延残喘的生命，就在这枯萎的世界里，有一群追求危险与浪漫的冒险家——他们的名字，被称做“渡鸟”。

每当悠远的口哨声自耳边响起，那些蓝天下的回忆正如日记一页页翻过，转瞬间，10年已逝。《狂野历险》虽然不是什么顶尖大作，但是每一次听到“渡鸟”的传说，总会让人想起“法尔盖亚”大地上那些惊心动魄的传奇，前仆后继的冒险。从PS到PS2，猎人的足迹未曾停歇。

很喜欢该作的一个特点，制作者总是喜欢和我们玩“文字游戏”，虽然兵器ARM成为一条贯穿全作的主线，但有趣的是，每一作作者都会赋予它全新的解释，诸如此类的还有FARGAIA等——同一个舞台上演着不同的剧本，真是一种奇妙的感受。

东方牛仔的处子秀

1996年是PS上的RPG极其盛行的一年，为迎合这波热浪，索尼也一口气先后推出了三部RPG大作，如童话般清新的《波波古罗斯物语》、中规中矩的《妖精战士》，以及这部被称为“日本人的西部梦想”的《狂野历险》——这款游戏充分展示了索尼在游戏制作方面优秀的学习能力，虽然它不是一款革命性的作品，各方面也未能达到当时的最高水平，但是它能够博采众家之长，色彩鲜明而精致的2D画面，独特的世界观，极其个性的音乐（片头神来之笔的口哨不知将多少人带入狂野的世界），成功地跻身于大作之列。另外，也有人说“狂野”的迷宫设置有对“四狂神传说”比较明显的模仿痕迹，不过笔者没有玩过“四狂神传说”，是否可信还有待大家自己体会。作为“狂野系列”的开山之作，《狂野历险》的制作者一口气留下了庞大的世界观和非常完整的细节设置，奠定了整个游戏的基调，也使得它有了延续的可能。从此，渡鸟踏上征程。



虽然烦琐的系统和缺乏语言沟通的深奥剧情一定程度上将部分玩家挡在了狂野的世界外，但作为一部性格鲜明，结构成熟的系列作品，《狂野历险》纵横千年的世界依然令人神往。很久以前，法尔盖亚（FARGAIA，意指遥远的大地）是一个被青山绿水环绕着的生机世界，人类以及亚人族（ELW）在守护兽的保护下和谐共处。智慧的人类建设了高度发达的政治社会文明，而精通于魔法的亚人族则致力于科技研究。平和的世界持续到1000年前，魔族在其女王带领下大举入侵。为了守护法尔盖亚，人类与亚人族、守护兽一起展开了激烈的抵抗，亚人族相继研究出两种“有生命金属”的机械体（GOLEM，意为胚胎，泛指人工力量创造的有一定思考能力的机器人），正如某位贤哲的预言，战争从来没有真正的胜利者，乐园般的法尔盖亚被毁坏得面目全非，守护兽的力量也受到严重削弱。在这样的情势下，亚人族集合力量进行了最后一项发明——创造出集中所有守护兽力量的武器“召唤兽之刃”（Guardian Blad），唯一一次使用中，“召唤兽之刃”虽然帮助人类封印了魔族，同样也给这个星球造成了无法修复的伤痕，战争结束后，亚人族全体离开已经荒漠化的世界，生活在仍旧异次元的乐园中。1000年后，三位年轻人终于在命运的召唤下，聚集到了古代文明的身旁……



作为游戏的主角，罗迪一开始就拥有强大的ARM力量（此作中缩写为Ancient Relics Machine，意指古代遗迹中遗留的机械，多被埋藏在世界某处），这个神秘的力量也使得他无法见容于人类群落，流浪之中，罗迪与财宝猎人扎克、以及阿迪鲁巴国家的公主塞里西亚相遇，在三个人荒原的历险中，古代战争的画卷一点点揭开，深埋在洞穴中的遗留“兵器”，封印被打破后逐渐苏醒的魔女，不安定的世界……本以为消灭了魔女就可以终结一切，却为他人做了嫁衣，最终，一次重伤才让没有幼年记忆的罗迪知晓自己的真实身份——亚人族在千年之前留下的唯一类人机械体……从而正视自己的使命。

作者的话：剧情不算惊心动魄，但笔者个人非常喜欢游戏这种三个主人公分线刻画的叙述方式，每一个人都有鲜明的存在感。虽然这个游戏发售已10年，伴随着它接触到PS，曾以为自己已经淡忘的热血，随着片头熟悉的口哨声，才意识到原来它仍是我最喜欢的游戏之一。



集大成者成大器

《狂野历险》的成功促成了续作在PS上迅速上马。这次再度出现了前作的舞台法尔盖亚（很有意思的是，不管剧情如何发展，狂野历险每一作的大世界都叫做法尔盖亚，有时是一片大地，有时是一颗星球，在荒野的舞台里，法尔盖亚就是人们梦想生活的桃源乡），按照制作者的设计，法尔盖亚的世界其实是由很多小生命聚合而成的一个“大魂魄”，是个有生命的星球，同样，浩瀚的星空也还有这另外一种有生命的星子，不过,它们却是以入侵者的身份存在，像癌细胞一样，一点点地蚕食有生命的星球，成为法尔盖亚最大的威胁。

《狂野历险2》依然继承了前作中多个主人公共同推动剧情发展的叙述形式，玩家们甚至可以挑选先进行自己感兴趣的剧本，在这一作中，游戏制作者开始跟我们玩起了文字游戏，虽然ARM的关键词没有变，但定义已经泛指所有的热兵器，包括枪、炮、火箭筒、导弹、激光等等，甚至还出现了ARMS（Awkward Rush & Mission-Savers 的缩写，即“紧急任务遂行部队”），意指枪兵队，主角之一的

阿修雷正是其中一员。

与前作相比，《狂野历险2》的剧情更加复杂曲折，在ARMS的成立仪式上发生了怪异而恐怖的事情，队员们一个个变为凶残的怪物，阿修雷也未能幸免，然而，一个声音却将他内心深处的理智唤醒，让他恢复了正常，昏迷一周后，当阿修雷从噩梦中醒来时，一个快要饿晕的少女却闯入他的视线,原来她是魔法学校的冒失学生莉卡尔，因为多次魔法失败而“流浪”到这里，随后，两人开始调查仪式上恐怖事件的原委，然而却很快落入陷阱，被囚禁到死囚监狱，在这里遇到了曾经的英雄，如今的死囚，布拉德。在这个利益的世界里，实力是获得利益的最好途径，所以，由侥幸生还者、小孩子和像阿修雷这样的死刑犯组成的枪兵队沦为个人的工具也不是什么奇怪的事情，为了“给狼犬套上脖圈”，拥有者阿尔文甚至在队员的头脑中装入了微型炸弹，一旦发现对方有背叛的举动，便会毫不犹豫地启动。



就在这样半胁迫下，阿修雷一行开始被迫执行任务，对抗另一组织“奥萨德”，战斗中，阿修雷发现自己身体里已经融入了“圣剑”的力量，从而成为“黑骑士”，而在旅程中，他们更是碰上了拥有召唤兽力量而遭到四处追踪的少年蒂姆，在这个阴谋的世界里，蒂姆故乡的人们为对抗敌人，竟然打算将蒂姆当作“人柱”献祭来换取召唤兽的力量，幸亏在阿修雷的帮助下逃脱。然而，当法尔盖亚大地上的人们为了一己私利而掀起腥风血雨时，更大的危机却降临到了法尔盖亚这片美丽的大地上，被ARMS消灭的“奥萨德”首领，竟然制造出一个疯狂的“核召唤魔法阵”，要让这个世界为自己陪葬，正召唤着异世界慢慢地接近，当它靠近法尔盖亚时，就会吞噬掉整个星球的生命，育成自己的新“生命”。

在面临吞噬命运的法尔盖亚大地上，在漫长而艰苦的旅程中，不管是阿修雷、布拉德，还是莉卡



尔，蒂姆……——找回了自己生命的意义，不再迷茫于自己的奋斗的目标，不再沉湎于对“英雄”称号的失落的回忆，不再生活于前辈的阴影下，不再惧怕面对自己的命运……

按照阿尔文的计划，大家费尽心力做出了一个“牢笼”准备抓住异世界的“吞食者”，但狡猾的它却断掉自己的一截尾巴逃掉（怎么像蜥蜴一样……），再做一个牢笼需要上百年的时间，就在这个时候，阿尔文却作出了令人惊讶的决定，牺牲自己和妹妹来换取星球的最后一线希望——虽然安排老是老套了点，但是悲壮的气氛渲染多少让人动容，因为推动着世界前进的，永远是这些美好的感情。

多条线索的交错使《狂野历险2》的剧情非常丰满，几位主线人物都有丰富而细腻的刻画，拥有圣剑力量的阿修雷，苦恼于自己“定时炸弹”一样的身体，但最终意识到自己的使命，不管是“黑骑士”还是“金色骑士”，守护自己重要的人的心情永远不会改变，正是这样的力量，封印了身体里桀骜不驯的魔神；同样，软弱的少年蒂姆曾经为自己





“柱”的力量而进退两难，并一度打算放弃生命来换取法尔盖亚暂时的平静，但最终还是将生命升华为更高层次的意义，“如果我死了，这个世界能够得到重生，我非常愿意，但是如果发生了下一次的危机，必须牺牲朋友的话，我宁愿选择战斗来将它彻底了结。”

与此同时，生活在姐姐阴影下的莉卡尔，曾一直为自己“替代品”的想法折磨，在终盘时，一直自信不足的她才在姐姐的鼓励下意识到自己无可替代的位置。“你并非是我的替代品，你就是你，我教给你的魔法咒语，驱除灾祸，唤出笑颜的魔法，再也不要哭泣”；和她一样，被自己过去的想法所束缚的还有昔日的英雄布拉德，艰苦的旅程唤醒了他内心深处最真实的意愿，这个世界没有英雄，也不依靠英雄，所有人都要以自己的奋斗来赢得未来，为世界而战，为守护人民而战，就是最辉煌的结局。

除了主线人物外，几个侧线的角色虽然戏份不多，却也表现可圈可点，吸血族的少女，一边骄傲地嘟嘟囔囔着自己“生物链顶端的地位”，一边忙着帮助人类保护“自己的星球法尔盖亚”；剑之圣女，居然完全不按照传说办事,反而异常“关心”起阿修雷的“感情生活”，正是这些有意思的人们，让这个荒凉的世界里带来了温情——说到这里，突然想起了一直将ARMS视作狼狗饲养的“主人”阿尔文，一开始很不喜欢他的阴险和冷酷，然而，不能不说，唯有这个人，是站在“世界的高度”全盘考虑着人类的未来，在故事的终盘，他选择了瞒着ARMS，带着自己最爱的妹妹走向毁灭的终点来拯救这个世界，相信看到那封留书，即使是布拉德，也会为此动容。

最后再说说关于《狂野历险2》的系统，对于中国玩家来说，《狂野历险2》的系统也确实太复杂了点，许多专有名词常常把大家搞得晕头转向，不过，幸好还有贴心的遇敌回避系统和全灭后接续系统（需消耗道具），使大家莫名阵亡后不至于立即暴走。不过话又说回来，烦琐的系统同时也使得战斗更加丰富多彩，趣味十足。

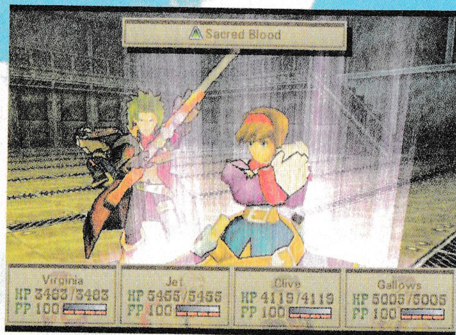
作者的话：在记忆里，这是相对淡漠的一作，惟有对曲折而漫长的剧情记忆犹新，虽然碍于当时的日语水平，许多东西是在随后的翻看资料中才断断续续地弄了个七八分懂，但是至今仍为其中一些精彩的对话，细腻的描写而感动。

马背上的历险记

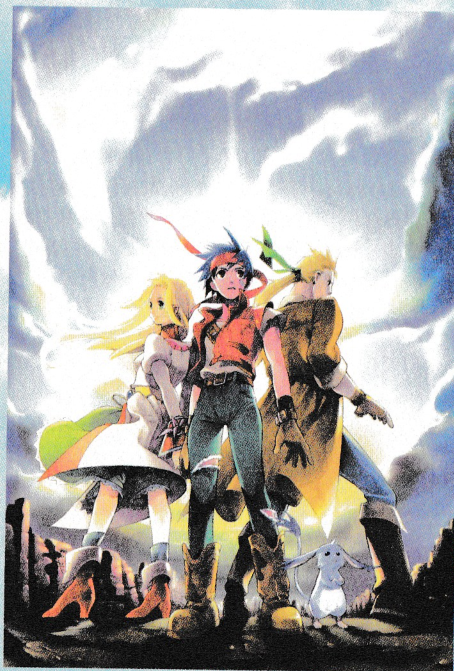
继承了前两作的庞大的世界观，《荒野历险》于2002年3月14日在PS2上登场，很有意思的是，这一作在交通工具中增加了“骑马”的设计——作为荒野上驰骋的冒险家，怎么能够没有坐骑的如虎添翼呢，新加入的骑马系统给游戏更加增添了纵横驰骋的西部色彩——荒野上冒险家们从此才真正诠释了“渡鸟”的含义。同时，ARM的含义在这里也有了新的解释：Artifacts from Ruins Memories，意思是“遗迹记忆中的技术”，虽然和第一作看起来差不多，不过这里所涵盖的范围更广些，凡是机器差不多都是ARM，包括武器、火车、气垫船等，都可以算是ARM……

剧情上承袭前作，三个主人公分别拥有体现自





己独立故事的序篇，作为一个好强的女孩，维吉尼亚自10年前父亲维尔离家后，就一直随收养她的叔叔婶婶生活在村落中，但这里却一直遭受了亚人族的欺辱（一直和人类共同生存的亚人族，不知为何在一作里变成了反角），从小在父亲熏陶下的维吉利亚，终于选择了拿起枪来捍卫自己的尊严,成为一名真正的渡鸟。和维吉利亚不同，年纪的杰特从一开始就是一名充满了冒险精神的“渡鸟”成员，财宝猎人，没有过去记忆的男子，不管流浪到何方都不会有不安的感受。对他来说，唯一重要的就是金钱——这在相当长的一段时间内，被引为座右铭；另一名主线角色珈罗斯的“渡鸟从业经历”则要稍微复杂一点，身背神官宿命的他，



却偏偏对一成不变的生活厌倦透顶，而对一切秘宝产生了浓厚的兴趣，为了追求自由的梦想，在弟弟的“掩护”下，成功地实现了“撤退”——不过就笔者看来，粗枝大叶的他，似乎渡鸟的生活对他来说更加恰当。

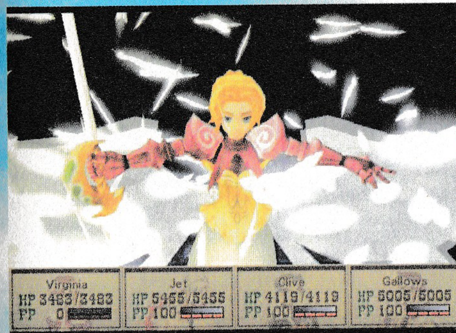
这一作似乎继承的是第一作的最初世界设定，主角们登场时，庞大的法尔盖亚已经是一片荒芜的沙漠，为了揭开星球荒漠化的真相，克莱夫一直奔波于各个遗迹之中，同时从事着“渡鸟”中最危险的工作——魔兽讨伐。命运的安排，为了夺取传说中“支配世界的力之秘宝”，四个人一起登上会改变他们一生的那列火车……



这一作中，威胁着法尔盖亚的是一个古代的亡者的复活，虎视眈眈地准备吞噬这个星球上的所有生命，但这一征兆被婆娑罗族（Baskar）具有“梦见”力量的神官所窥见，称为“苍之威胁”，为了消除这个阴影，年轻的渡鸟成员们被赋予了新的使命，去世界各地的遗迹，用“支配世界的力之秘宝”来解开传说中召唤兽的封印，以召唤兽的力量来对抗“苍影”的威胁。不过，以召唤兽的秘宝为目标的“渡鸟”并不只维吉利亚一行，巨大的经济价值使得渡鸟们疯狂地聚集到各地的遗迹，以种种手段企图窥探它的秘密。

从某种程度上来说，《荒野历险3》中的“渡鸟”是没有善恶之分的，往好里说，他们就是一群探询秘宝，接受别人委托完成一些复杂内容的冒险家，往坏里说，就是认钱不认人，有奶就是娘的利己主义者，如杰纳斯之流。为了达到自己的目的，可以潜伏爪牙，隐忍求全，一旦面临自己狙击的目标，则可以抛却一切情感，为利益而战。不过，为了自由和梦想而聚集到一起维吉利亚等人，却能够在“个人的利益”与“大多数人的利益”中做出理智的选择，我想，这才是制作者所想要表达，更加深层次的“渡鸟精神”。

在剧情层层的抽丝剥茧中，维吉利亚一行惊讶



地发现，传说中所谓魔族的大战使得整个世界荒漠化，实际的情形并不是这样，真正让这个世界走向毁灭的是一个“世界树”的计划，科学家们花费了100多年的时间，结合了各个种族的多种技术，科学、魔法、以及魔族的微小机械群技术，经历100多年的努力研究，最后，在10年前，由七个人来执行了这个“伟大的计划”，但是，结果和预料的完全不同，预想中的“世界树”不仅没有给大地提供养分，反而不断吞食大地中的养分，这个诡异的结果虽然造就了世界树范围本身的青山绿水，枝繁叶茂，但那个美丽却是建立在对大地的罪恶上的。因为失去养分，星球逐渐枯萎，变成一望无垠的荒漠。而所谓的“魔族”，只不过是经过高科技改造后的人类，拥有了不断进化的能力——这个能力使他们达到超越人类的境界，最终却在过度的计划中毁灭了自我和“母星”,最终，一些能力特别强的“魔族”，终于征服了新的星球，移民到了法尔盖亚（在这里，法尔盖亚并不是人类的发源地，只是一个“新家园”而已）,并于这里的原住民亚人族生活融合到了一起（怪不得种族危机那么严重）。由于双方的种族的差异吧，造成了双方相互敌对，相互仇视，最后，在1200年前发生了战争，人类使用科学和机械，而亚人族则使用守护兽，战火很快波及全大陆。这场大战直到400年前才完全停止，但星球已经伤痕累累，亚人族也尽数灭亡，传说中，只有一个小女孩残存生活在人类当中。“世界树”的计划本是为了“补偿”这个星球的生态，但却造成了其毁灭性的打击……

非常喜欢游戏的几个细节，一个是关于维吉利尔父亲的“真相”，虽然自己已经死去，却将自己一直渴求的希望存入特定的仪器，然后再由科学家制造出特定的“容器”才承载这个愿望，在强烈的意愿下，意念的幻象终于被实体化，虽然只有短短的时间，却让人感到了生命的可贵；另一个细节是主角一行来到“世界树计划”的7位科学家留下的“知识库”前时，输入的密码竟然是“TOMORROW”——明天，这也是当时7个人的约定，忽然有一种莫名的感动，虽然“世界树”的计划最终以失败告终，但7个人美好的理想，还是给人留下了深刻的印象。

顺便再提一下剧情之外的东西，《狂野历险3》的游戏系统复杂程度简直是变本加厉，可以说是把此系列的各种特色推向极致，相信有不少人在游戏中都是因为不了解系统而卡住吧。虽然制作者为弥补这一问题，在不少地方都设置了文字提示，教会你使用动作或是告诉你敌人的弱点，但是绝大多数玩家还是会以“反正也看不懂日语”“我不关心剧情”为由，义无返顾地按○跳过了，最后的结果多半是半路卡壳。另外，值得一提的是，《狂野历险3》中的动作非常丰富，虽然不是经典的动作游戏，但是也非常养眼了。



作者的话：实在太喜欢骑马的感受了，虽然操作感并不是特别好，但是浓厚的西部色彩容易让人联想到喜欢影视大片，对于我这样想象力过剩的玩家，确实是非常讨好的设计。

“加速奔跑”的荒野传奇

不知道是不是受到业界“短平快”的风气影响，相对于前几作庞大的结构和曲折的故事，《狂野历

险4》在难度上大幅度下降，同时剧情也“缩水”不少。也许是为了尽快收回成本吧，不过，一定程度上也吸引了很多追求爽快感的玩家。

在十余年前，两种体制的对立使得法尔盖亚（又是这个多灾多难的地方……）爆发了一场经历78年的全面战争——一方是由各个国家首脑和政府军构成的“泛国家统合星府”，代表君主制；一方是由财阀、民间武装等势力构成的“议会骑士团”，代表议会制，最终，“议会骑士团”取得大战的胜利，但他们也无力统治整个星球。“英雄”成了“战犯”，被关进了监狱，世界终于一分为二。

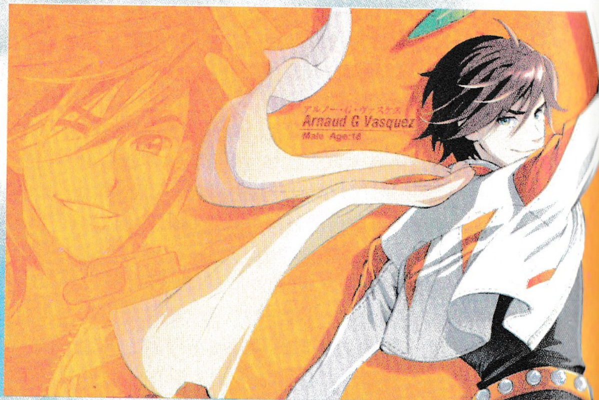




转眼间，战争结束后又过了10余年，但残破的世界依然未能恢复元气。因为战争中大量使用生化武器的关系，各地出现很多变异的魔兽，人类的生存变得更加艰难。国家和政府的体制完全消亡，人类按照自己的意愿随意集聚成一个个大小不等的部落（感觉是回到了原始社会），再由一个个部落集结成小规模的自由体（正在向奴隶社会进发），在这样的混乱而荒芜的世界里，“渡鸟”成为一种传奇的生活方式，被残存的人们所传唱。

游戏的主角是生活在海洋上某个不知名避难地里的13岁少年。某日他亲眼目睹一群不知的团体闯入村庄里，且挟持一名神秘少女，并要求村里的人们交出岛内受到封印的遗产。 而在阴错阳差之下，当主角碰触到如沙一般的遗产时，它顿时发出了万丈光辉，神秘遗产突然转化成为一把奇特的兵器……熟悉该系列的玩家，看到这样多半已经心领神会，这就是系列的核心要素“ARM”——Ambient Reorganization Material（又变了……），意思是“环境再生组织化机械群体”，嗯，解释一下，通常状态下是病毒尺寸的极小机器群（像一堆粉末），被某些“因子适合者”激发后可群组，成为各种形态的武器。

抛弃了多个主角共同推进剧情序盘的叙述方式，《狂野历险4》的单线式结构显得非常集中，有点意思的是，当主角席德初次使用ARM的力量后，突然发现自己所居住的村落竟然是依靠动力装置漂浮在空中的浮游岛，随着岛屿的崩塌，救生艇划过长空，才正式拉开了剧情的序幕。这个一直被军方追踪的神秘少女由莉原来是高等级的实验体，在那段恐怖的童年中，由莉能见到的全都是穿白大褂的人，重复着“使生命形态进化”的使命，那些战争中遗留下来的孤儿被送到这所伪装成孤儿院的研究所，培养成“人造士兵”和“不死军团”（其实就是重点培养ARM适合者，不过，绝大多数孩子不能够适应改造，成为低级失败品，而第一个成功者被称为“黑衣死神”，他的初次登场就轻易地毁灭了一个城市）。战后，失去存在意义的研究所也被废弃了，像由莉这样的“高级成品”得以逃脱。与此同时，一同参加实验的由莉的哥哥，却成为了军方特务局的副局长（顺便说一下，因为是实验的低级失败品，所以由莉的哥哥每次使用ARM都要服用大量的药物，其实挺可怜的），立场的不同使兄妹陷入了对立。



再回到关于浮游岛，其实，居住在这个岛屿上的人们，正是当初在大战中发明出ARM的一群科学家们，因为不愿意被军方利用，怀着负罪感的他们在大战胶着时集体选择了隐居，同时也带走了研究资料和未启动的ARM三号机。但在战后，他们还是被军方特务局发现并带回，其中一人，就是席德的母亲。此外，还有一个名叫豪泽的人被调整了遗传物质，带着ARM二号机投入了战争，而被称为“神剑”的ARM的四号机，则被封印在一座监狱岛的地下，战争中留下的“老头子”们，希望将由莉调整和活化ARM的力量，使“神剑”发挥更强作用，甚至修复人类肌体，最终使老头们摆脱维持健康的“君主的铠甲（GOL）”，真正变成长生不死最终达到统治世界的目的（真是贪得无厌的想法）。发现了这一企图，使得特务局局长拉姆达陷入了惊讶和恐惧中，他一直坚信不移并为之努力的民主政体，最终却成了一群老人的手中玩物。由此，拉姆达决定由自己来创造一个新的未来——因为在他那双能够看到未来的眼睛里，窥见却是人类的末日。他决心操纵“神剑”，用全球性的大灾难来逼迫人类快速进化，哪怕因此背负千古罪名。他的这个目的最终因为席德的阻拦而没有成功，但他也从席德清澈的眼神中看到了法尔盖亚的另一个未来，安心地离开了这个世界。



想说说给人印象深刻的另一名女性，“寻找法尔盖亚的美丽”的拉克薇尔，在战争中受到无法治愈伤害的拉克薇尔，一直活在深深的痛苦中，她很想活下去，又恐惧活着的折磨，幸亏遇到了善解人意的阿尔诺，“我们一起去找法尔盖亚的美，如果你不能走了，我会带着你；如果你看不到了，我会说给你听，我会一直在你身边，同我在一起的时候，你不要再害怕。”虽然到最后，拉克薇尔也没能找到治愈的药物，却看遍了世上的美景，最后，她留下一个女儿，结束了生命的旅程，虽然是段小小的插曲，但是却让人颇有点感动。

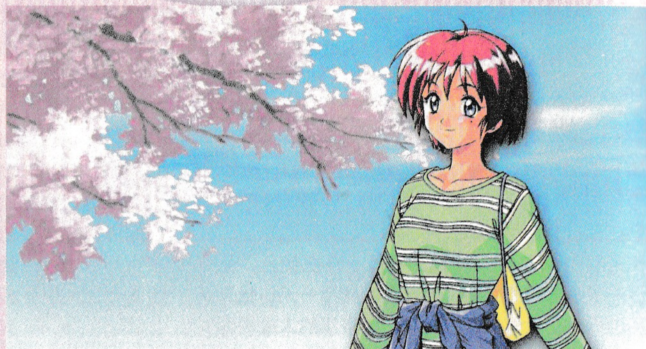
后记

最后想再说说《狂野历险F》和《狂野历险》，《狂野历险F》其实就是《狂野历险》在PS2上的“翻新加强版”，不过可不要简单地理解成复刻，无论画面和系统各方面，游戏制作者均作出了全新的设计，确实是诚意十足，不过因为世界观和剧情上并未作出太大的改变，所以笔者也不在这里花大篇幅介绍，没有玩过《狂野历险》的玩家，其实可以找来试试，毕竟PS2的画面的确要养眼许多，而经过重新设计的系统玩起来上手更加顺畅。另外，新加入的三个同伴也是游戏的一大卖点。冲着这一点，即使是老玩家，也可以把它当成一款新游戏来玩。

到2006年12月20日，《狂野历险》就正式迎来了10岁的生日，为了纪念这个特殊的日子，今年2月，SCEJ还公布了“荒野”系列的最新作，PS2平台的《狂野历险5先驱》。虽然现在许多资料还不详细，不过再次看到那色彩明艳而熟悉的画面就可以知道，新的渡鸟传奇已经离我们不远了……



不可或缺的Girl Game批评



第二章 Girl Game的历史

文/Valsion

Girl Game虽然属于游戏中比较特殊的领域，但它其实也有着独自的历史与发展轨迹，并不是可以等闲视之的游戏种类。始终在男性玩家心中占据着一片空间的Girl Game经历了怎样的诞生与发展过程，又如何逐渐得到游戏用户们的认同，是值得游戏爱好者，特别是Girl Game爱好者们去仔细了解的一件事。

■从黎明期到《心跳回忆》

在家用电子游戏机初代帝王FC的年代，游戏画面上的角色全都是造型简单的两头身，这是机能上的必然。游戏软件包装上的设定画和实际游戏中的点阵构图之间存在巨大的落差，想让玩家游戏画面中体会到“萌”之类的感觉，基本上是件不可能实现的事。但即使如此，在FC上还是出现了《女武神的冒险》《奇奇怪界》等角色性较强的游戏，以及《中山美穗的心跳高校》之类以日本当红女星为主角的广告宣传型游戏。这些游戏构筑了Girl Game的基础。

之后，更高性能的游戏机PC-Engine在推出光盘驱动器时一同发售了《No・Ri・Ko》，首次在游戏软件中实现了声音与视频动画的结合，制作具有“角色魅力”的游戏开始变得容易起来。1993年左右，包括来自PC上的《卒业》等移植游戏，Girl Game的软件阵容开始充实起来。同时在这个年代，《街头霸王Ⅱ》中春丽的大人气也对游戏厂商“重视女性角色塑造”的意识造成了很大影响。

1994年，《心跳回忆》发售。不过，这部作品真正爆发出人气是在1995年PS版发售之后。本作受欢迎程度的加速非常猛烈，尽管当时家用网络才刚刚在日本普及，但还是出现了数以百计的爱好者网站，超过万种周边商品无一例外地畅销，创造了难以想象的市场热潮。

■追随《心跳》的泡沫风潮

《心跳回忆》取得了成功，这种市场状况当然不会被其它厂商放过。PC-FX、Sega Saturn（SS）、Playstation（PS）等“次世代”游戏机种迎来了Girl Game的“泡沫风潮”时期。以1995年发售的《美少女梦工厂》为代表，从PC上移植的作品，由真实声优配音的作品，以角色作为主打的其它作品纷纷登场。1995年以后，市场上这类游戏软件的阵容非常庞大。

在这一阶段，各机种软件的年龄审查存在差别。SEGA公司的SS上存在“X指定”级别软件，也就是几乎原封不动从PC上移植的18禁游戏，其中《超级真实麻将Ⅴ》等作品还成了畅销之作。但从那以后，家用游戏中含有色情成分的问题在日本社会引起了很大争议，“X指定”于1996年9月被废止，家用机种上不再允许色情游戏出现。家用游戏领域Girl Game的基本创作规制就是从这个时期正式形成的。

1996年，《樱大战》发售，并获得了非凡的人气。“Girl Game也能制成具有大作风范和优秀商业潜质的游戏软件”的认识开始在业界传播开来。同年，《Fire Woman缠组》《真实恋物语》《Noei》等成为话题的佳作及异色作品纷纷出现在市场上。1997年，《EVE burst error》《下级生》《同级生2》等移植自PC，并将原作中的色情成分去掉的所谓“升级移植”作品也在日本创下了不俗的销售成绩。

在那个时期，具有高人气的Girl Game大多都是图片收集游戏或AVG，但其中也出现了《Blue Breaker》（RPG）《Bulk Slash》（STG）等风格有些另类的作品。从游戏类型上讲，这是Girl Game正从模糊的概念逐渐走向成熟的时期。

1998年初，被日本游戏业界称为“Girl Game恐怖大王”的《Sentimental Graffiti》问世。粗制滥造的周边商品大量抛出加上游戏软件的连续延期，将Girl Game商业的黑暗面展露无遗。再加上令人费解的游戏内容，这部作品无疑为看似红火的Girl Game市场兜头浇了一盆冷水。

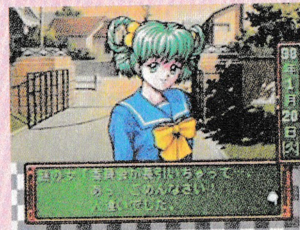
■通向“移植”与“剧情”的时代

1999年，《心跳回忆2》发售，但作为游戏的冲击力并没有达到前作的水平。接着《樱大战》的热潮，RED公司相继推出了《火魅子传・恋解》《圣少女战队Virgin Freet》《向北》等作品，但市场反应都不理想。家用机原创市场上的Girl Game创作逐渐走进了死胡同，拥有优秀游戏系统的作品越来越少。



↑对细分化的玩家需求进行彻底对应的《Sister Princess》。这种设定是Girl Game市场发展的结果。

在这一时期抬头，并且开始对家用机原有Girl Game市场取而代之的是以剧情为重的“小说”派游戏。CHUNSOFT等擅长制作剧情派作品的游戏制作公司开始逐渐被玩家们所认识，1998年年末推出的《久远之绊》，以及移植自PC的《辉煌的季节》《To Heart》等作品创下了销售佳绩，《Memories Off》等著名作品也于1999年出现。剧情派Girl Game的开发成本很低，制作者想表达的信息也体现得很直观。同时，Girl Game玩家也希望可以看到一些值得沉浸与回味的故事情节与人物形象。制作者和受众的观点达成了一致，这使得“小说”式AVG逐渐成了家用游戏机Girl Game的主流。



↑确立“Girl Game”这种游戏范畴的作品就是《心跳回忆》。用数值培养控制剧情发展的形式也成了恋爱游戏的经典手法。

在这段时期，家用机原创Girl Game作品的衰退非常明显，在玩家中成为话题的基本都是《Kanon》（2000年）《Comic Party》（2001年）《君望永恒》（2002年）等来自PC的移植作品。

2001年，相隔许久的大作《樱大战3》和《心跳回忆3》问世。但实际上，这一年Girl Game中最受玩家关注的焦点作品反而是《Sister Princess》。这款游戏在家用机原创Girl Game领域掀起了许久未有的人气旋风。不过业界各方认为，这一年的家用机作品的红火并没有拓展Girl Game的用户层，只是对玩家们的喜好进行了进一步细分与对应。

之后，Girl Game自身又一次迎来了沉滞的时代。除了移植自PC和动画的游戏，偶尔才会出现一款能引起小规模话题的作品，Girl Game市场就在这种没有显著突破的状态中逐渐推移。前两年能够称为“扛鼎之作”的，也就只有2004年末发售的《To Heart2》和2005年发售的《樱大战5》了。

不过，Girl Game市场虽然没有发生显著变化，但Girl Game的玩家群体已经在事实上发生了扩大与细分。从很早以前的《创造剧场》系列，到近年来受到广泛关注的3D格斗游戏《死或生》，这种游戏的内涵变得越来越广，甚至连属于经典大作RPG系列的《最终幻想X-2》中也加入了类似的要素，“Girl Game”的界限已经逐渐向着融合的方向发展。从另一个角度说，在从今往后的时代，很有可能会出现“一个大家都觉得有趣的游戏其实是Girl Game”的状况。什么样的作品能为Girl Game领域带来“新风”，的确是一件值得关注的事。

经典Girl Game批评

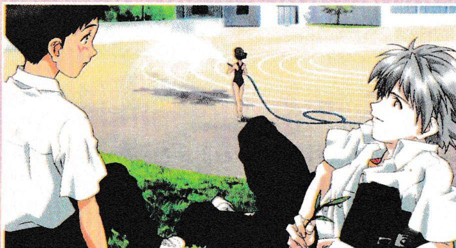
新世纪EVANGELION 钢铁的女友2nd

- 机种：PS2
- 游戏类型：AVG
- 发售商：BROCCOLI
- 发售日：2005.1.20
- 价格：8190日元
- 龄审查：15岁以上



与动画迷和前作拥护者为敌的问题之作

《新世纪EVANGELION》如今已经是不用进行过多说明的经典动画作品，与之相关的游戏也相当丰富。最早发售在SS上的《钢铁的女友》前作通过描写女主角们与原创主人公之间发生的“平行故事”的方式展开情节，形成了独特的游戏结构，获得了业界的好评。BANDAI公司于2003年在PS2上发售的《新世纪EVANGELION 2》（以下简称《EVA2》）也通过崭新的“α系统”得到了玩家们的认同。在这个“与动画关联的角色型游戏大多是地雷”的认识已经逐渐改变的时代，EVA的经典游戏群引起了良性的风潮。PS2版《钢铁的女友2》是从2003年发售的PC版移植而来的作品，制作方在推出之前对本作的移植与强化表示了很大的信心。当时很多玩家都认为，即使PS2版《钢铁的女友2》并非力作，至少也不会存在“极度失望”的危险性。



↑校园的确是Girl Game万年不变的经典题材，但如何和动画原作气氛进行协调是个非常重要的课题。

然而，这种想法过于理想化了。实际玩过这款游戏的原作爱好者都发现，这是一颗近年来少见的，不折不扣的大地雷。在评价它作为Girl Game如何如何之前，这款软件在作为游戏的基本制作上都存在着很大问题。

“这真的是05年的游戏吗？”

对这款游戏的大致内容进行概括的话，基本上是以在动画原作最后一话中突然展开的，主人公内心深处存在的“世界的另一种可能性”作为基本设定，以对话选项作为基本游戏方法的传统文字式AVG。虽然没有《EVA2》那样崭新的系统，但也算是“经典题材加上经典形式”的组合，因此许多人之前都认为这款游戏在质量上不会有太多不安定的要素。可是，事与愿违。这款游戏从故事流程的安排开始就已经显得非常粗糙。

首先，本作使用了文字式AVG中通过选项使故事流程产生分歧并引发不同结局的经典手法，但是，游戏中的“结局方式”显得很没有道理。例如，接到“请去寻找碇司令”的信息后，在望见碇司令时选择“试着开口打招呼”会GAME OVER，在地下通道中进行探险时选择是否开门也会导致GAME OVER。如果剧情对GAME OVER原因进行了合理解释还好，但实际上，这款游戏连这也没有做到，很多OVER设计只能说是“剧情主线上没堵好的窟窿”。

另外，在文字型AVG中不可或缺的“立路标”工作，也就是在人物对话中铺设引导剧情发展的语句方面，这款游戏的处理也相当糟糕。必须去的关键场所不把所有选项逐个试一遍就无法找到，而且，每次选完之后还要读一次盘。而且，游戏中的所有街道全都是“〇丁目〇番”这种毫无特点的名字，在庞大得毫无必要的“新吉祥寺”里，想要找到一个特定的地点，只能用“困难”来形容。在这一点上，游戏中的提示是“看说明书上的地图就行了”。话是这么说，但这种一个突发事件都不会发生的枯燥搜索过程，完全没有什么意义可言。如果说这个也算是防止盗版或复制的措施，那可是有点本末倒置了。

然后是画面。除了事件CG以外，其它部分的美工全都令人皱眉。在单张的静止画背景上，像手工剪纸一样的角色们通过图片切换不自然地动来动去，简直令人怀疑这是不是在21世纪做出来的，给PS2主机用的游戏软件。前作使用的主机是SS，在机能上受到时代的限制，但本作的画面比起前作来毫无进步，原因恐怕只能归结到制作方的身上。

剧情本身作为游戏脚本的完成度很低这件事先不用提（实际上，用这个当作大前提已经很有问题），这款游戏中到处都存在着“这是什么啊？”的不协调感。就算剧情中使用的是和动画原作完全不同的设定，整天将“噢哟哟”的口头语挂在嘴边，动不动就冒出“太感动了！”之类台词的碇真嗣也还是令人感到无所适从。原作的忠实爱好者们玩这款游戏的时候经常被“寒”的感觉所缠绕，实在有点像看笑话了。



→将动画中的幻想场面变为「现实」的创意本身颇为优秀。

最后是系统方面。说白了的话，这款游戏的真正目的并不是享受情节的乐趣，而是对每个分支剧本最后的事件CG进行回收。原作中绝对不会出现的形象特写，或者是一些比较性感的“养眼”镜头。游戏就用这些东西当作诱饵，让玩家们一遍又一遍重复着单调的“猜选项”工作。前面所说的那些突兀的即死选项，实际上也带着一点“遗憾，没看到CG，请再选一次吧”的意思。

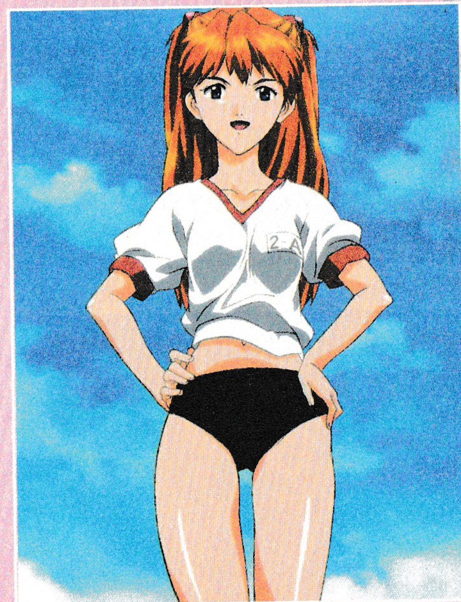
不过话说回来，以收集图片作为内容的游戏并不在少数，既然选择了这样的方式，就应该将系统设计得更为舒适。在这款游戏中，读盘次数多得可以用“频繁”来形容，已经读过的文字还不能直接跳过。而在这些细节上下功夫使游戏变得流畅早已经成了现在各机种上制作类似游戏的不成文标准。而本作连这些也没有实现。用这种制作态度来为这样一部知名的动画作品延展游戏内容，难免给人留下一点“暴殄天物”的遗憾。

从整体上来讲，这部游戏中弥漫着一种“令人难以适应的陈旧感”。从善意的角度来说，这款游戏毕竟是当年游戏的复刻版（虽然2003年的游戏是不是只有这种水平也值得认真思考），只是，相隔两年的移植中竟然没有对游戏基本质素进行任何提升，玩家们对这部作品抱有疑问也是理所当然的。

对Girl Game爱好者和EVA迷们的轻视

回想起来，在Girl Game发展初期，除了少数作品之外，大部分制作者都抱有“只要有可爱的角色就好，游戏本身怎么样无所谓”的想法。利用动漫版权制作的“角色性游戏”也有过“只要表现出原作就OK”的时期。这两种想法都造成了一大批劣质游戏的出现。后来，经过长年游戏制作的技术积累以及市场上严峻的优胜劣汰，版权游戏和Girl Game终于也开始被玩家们认为“具有作为游戏的基本乐趣”，这是一件足以令人感到欣慰的事。然而，《钢铁的女友2》这款以二者融合的“版权型Girl Game”作为游戏形式，以具有怪物级知名度的人气动画作为原型的2005年新锐游戏居然做得如此外行，实在令人难以理解。

大体上讲，导致一款Girl Game变成劣作大多都是出于预算不足和制作时间过短这两个原因。但对于本作来说，这两个原因都不成立。制作商是日本著名角色游戏老铺BROCCOLI，而移植的缓冲时间也有整整两年。但最后，这款游戏的成品实在无法令人满意。PS2版《钢铁的女友2》开发组成员曾经在游戏发售前宣称他们的游戏不会令“EVA”这个题材蒙羞，并且一定能符合2005年的时代潮流。而这样的成品，无疑是对诸多Girl Game爱好者们的一种轻视，当然，也是对喜爱EVA原作的动画迷们的一种轻视。以传统动画大为题材进行改编并不是角色游戏的“保险”措施，这样的游戏反而更应该重视内容的刻画。否则，对原作形象造成的损害是绝对不会被玩家们原谅的。



↑虽说“清凉镜头”是Girl Game的例行公事，但利用情景表现人物性格却不是那么容易的事。

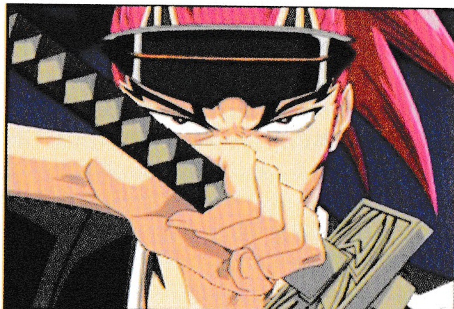


纵横两界的刀剑英雄

——在掌机上进化的《BLEACH》

你可以没看过《BLEACH（死神）》，但是我想现在应该不会有几个人没有听说过这部作品。作为日本漫画界的三大志之首的周刊少年JUMP，自从当年的《龙珠》和《幽游白书》完结后，便靠着《ONE PIECE》（海贼王）、《NARUTO》（火影忍者）、《HUNTER X HUNTER》（猎人）三大热血系漫画来当门面。可这么多年过去了，随着《火影忍者》整体质量的不断滑坡，《猎人》富坚义博近乎无限的拖稿，只有《海贼王》打阵的《JUMP》一度陷入了前所未有的危机。在周刊《少年JUMP》连载的漫画，人气就是一切。有人气的东西，不到万不得已，绝对不让你完结；而没有人气的东西，就算开始没多久，也要强制下档。这种残酷的竞争模式也是周刊《少年JUMP》成功的秘诀之一，本着注入新血的目的，《JUMP》从前几年就开始了不懈的努力，但是开始的成果并不喜人。矢吹健太郎的《BLACK CAT》（黑猫）开局不错，但是好景不长，最后不得不被砍档；而一度飞黄腾达谱出《浪客剑心》的和月伸宏，也没能承受住竞争的压力，《武装炼金》连百话都没连载到便被无奈喊停……不过改革还是有成果的，《死亡笔记》作为少见的悬疑类漫画可以说是得到了叫好又叫座的回报；《光速蒙面侠21》更是使得周刊少年JUMP体育类漫画《网球王子》一家独大的局面得到改善；更重要的是，久保带人老师，凭借着自身的实力，让《死神》冲入了仿佛是雷打不动的周刊少年JUMP热血类的第一阵营。





原本平凡却天生拥有家族继承的优良灵感的一届高中生——黑崎一护，于偶然发生的事件中邂逅了来自尸魂界的死神露琪亚。少年被邪恶化的灵——虚打成重伤时，露琪亚为了救少年，而将自己的力量进行了转移，让少年代为执行死神的职责。但是出乎意料的是，接受力量后的少年展现出了令人瞠目结舌的实力……

开始阶段，《死神》的连载也并非那么一帆风顺的。虽然有着久保老师坚实的画功保证，以及还算是不错的战斗场景，但从上面的剧情开端简介中也不难看出来，《死神》的开局绝对算不上什么新颖脱俗，属于那种一眼看上去就会让人感到十分公式化的设定。加上作品中身为敌人的各式各样的“虚”的形象不仅谈不上美形，甚至有时候还会让人觉得恶心。种种因素都使得这部作品只能一直保持着《JUMP》系二线阵营的身份而被不断连载,也有不少人起初猜测这部作品会不会成为第二部《黑猫》而被喀嚓掉。可是，当剧情进入尸魂界后，事实告诉了我们，一切预言都只不过是“纸老虎”。尸魂界护庭十三番队长的设定可以说是整个《死神》的转折点，也是最为精彩的设定，这点是整个作品相较其他热血系作品最大的亮点所在。相比于《海贼王》的喜剧夸张风格、《火影》的换汤不换药，以及《猎人》那“粗犷”的画风，十三个有血有肉，要美形有美形，要帅气有帅气，要大叔有大叔，要正太有正太的角色的登场自然能够让人眼前为之一亮。激烈程度再上一层楼的华丽战斗，以及愈发进入核心内部的高潮迭起的剧情，在这阶段漫画会获得绝高人气也就是理所当然的事情了。



TV版动画的开播可以说更是让更多的人了解到了这部作品的存在。高质量的动画制作，大牌的声优阵容，最重要的是忠于原作的剧情发展。有着漫画的底子，如此高水平的作品，怎么能够不在中、日两地风靡起来呢？

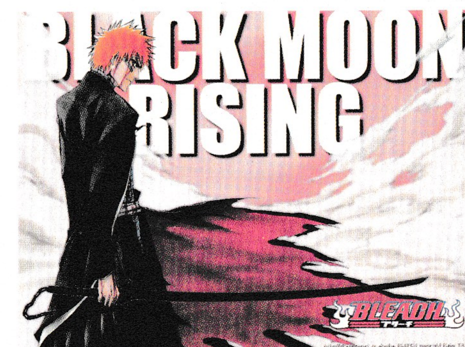
仅仅两、三年的时间，《死神》已经发展成为了现今周刊少年《JUMP》的扛鼎作品之一，理所当然的，《死神》的相关周边衍生物也开始越来越多地登上台面。除了种类繁多的扭蛋、手办外，距离我们最近的自然还是游戏。虽然也许没人注意过，但是《死神》相关的动漫游戏其实已经推出过7款之多了，这里就介绍几款广为国内玩家所知的几款。

最早为人所知的，自然是于2005年3月SCEI于PSP上所推出的《死神 魂之热斗》。说实话，这实在是一款很符合“动漫游戏”特点的游戏，其品质之差完全配合着游戏本身那可怜的销量。作为一款FTG（我甚至都不想称呼其为FTG），可怜的可使用角色数量、奇怪的招式判定、僵硬的操作感，软绵绵的打击感……除了靠着PSP的性能而展现出来的画面上的一点点优势外，我实在是再也找不到这款游戏的其他任何优点。同年7月份，由SEGA制作的《死神 ADVANCE 被染红的尸魂界》也于GBA上正式登场。由于是SEGA这样的公司进行制作，所以游戏在发售前受到了不少人的关注。可结果作品依旧没有脱离动漫游戏所背负的“宿命”——让人分不清是RPG还是ACT的游戏类型，而最重要的战斗部分仅仅只是些无聊的指令输入，就连唯一能让人眼前一亮的精美CG看久了也一样会使人厌烦。事实证明了，这还是一款失败的游戏化作品。

2005年9月1日，《死神 魂之热斗2》发售。玩过游戏后我只能认为这是SCEI又一次骗钱计划。总的来说，和前作相比，游戏不过是简单的增加了几个可使用角色，对系统方面进行了一些细小的微调以及增加了一点可以延长游戏时间的附加要素罢了。该作的缺点依旧还在，该没有的东西依旧没有。可以说，买了这款游戏的玩家，不是《死神》的大粉丝，就是被华丽的画面所蛊惑，自己钻进了圈套。

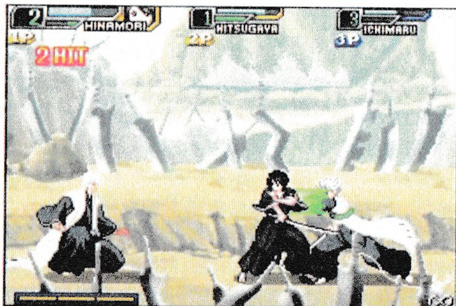
今年7月20号，系列的第三作又将亮相PSP。根据现在所公布出来的资料来看，虽然登场人物高达52人，不过仔细看下基本还是前作的强化版。这里在下真诚提醒现在有意购买这款游戏的所有朋友：珍惜财富，警觉圈套，如果不是为了追求“人物收集”，对这款作品还是慎重出手为好。

相对于原作的强势，却没有一款相关游戏获得过较高的口碑，这实在是一件让人感到十分遗憾的事情。也许是GBA已经成为了昨日黄花，或者是PSP游戏的普遍低质量造就了《死神》游戏的同步渣化。但不管怎么说，广大动漫迷在不断着期待原作新剧情的同时，有相当大一部分也在期待着一款高素质的死神游戏。



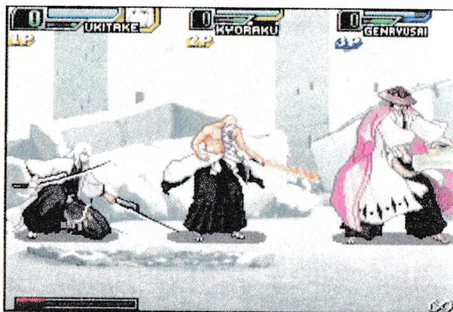
「BLEACH驰骋苍天的命运」

作为现在的强势掌机，《死神》登陆DS可以说是意料之中的事情。但是由于有着许多前车之鉴，游戏整体素质受到了更加严峻的考验。由于本作的时间跨度是原作中最为精彩的尸魂界的全部剧情，所以除了基本游戏性外，如何去表现出原作中队长级人物最为震撼的各式各样的万解更是人们所关注的问题。从发售前公布的数个视频来看，游戏的华丽度绝对不需要令人担心。每个万解都有着自己的过场动画以及大魄力的特写镜头，而招数的威力也绝对符合最终奥义的称谓。华丽的连续技、多人的乱斗、号称超越当初MD上的《幽游白书 魔强统一战》的游戏品质、以及其第一个对应Wi-Fi无线对战功能的格斗游戏身份，都使得这款原定于06年1月26日发售的游戏在发售前就受到了各界广泛的关注。



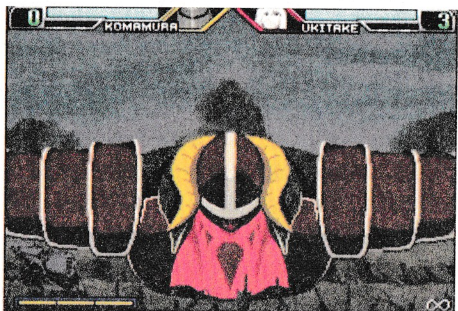
也许是之前SEGA对于DS的强势和自身软件的估计过于保守了点，没有料到会受到消费者的欢迎，游戏的出货量并不高，以至于游戏发售后的很长一段时间内各大游戏店铺都处于断货状态。除了首周发售3万多勉强挤进前10外，之后就再也没有见到过本作挤进榜单。又由于有着在圣诞商战中大获全胜，并且凯歌长奏的《马里奥赛车》和《动物之森》两款作品的双重冲击，在种种负面条件的制约下，这款DS版的《死神》游戏实际最终在日本市场并没有引起太大的反响。但反之在国内这却是一款人气高到令人发指的热门游戏。除掉最明显的不用顾虑语言障碍这一点，游戏本身还算不错的品质自然是必备的条件。可以毫不夸张的说，虽然仍然有着不少瑕疵，但是这款游戏还是所有《死神》游戏化作品中品质最高的一作。

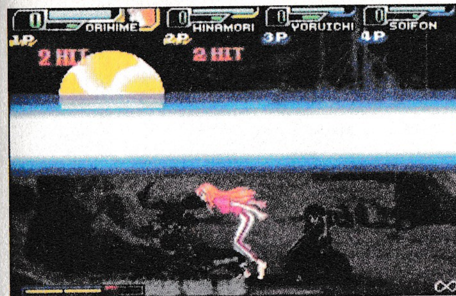
在这款游戏的制作上，不难看出制作方还是下



了一番工夫的。玩过的人应该都能感觉到，它并不像《街头霸王》或者《GG》那些老牌格斗一样难以上手。体贴的AUTO模式可以使得玩家控制的角色进行自动防御，并且只需要一个键就可以完成链取消，也就是2D格斗游戏中常见的轻攻击→中攻击→重攻击的抵消攻击。除了CPU AI难度的设定外，更是有着连续技的挑战模式，让玩家可以顺着脚步一步步的提高自己的游戏水平。可以说，这是一款十分适合初学者的格斗游戏。

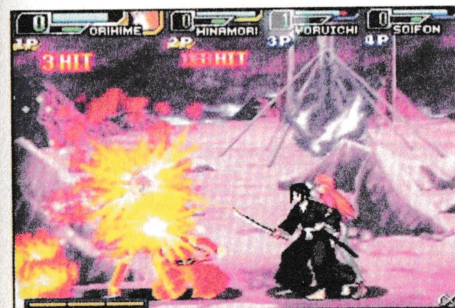
《BLEACH驰骋苍天的命运》的可玩性还是比较高的。光是故事模式就准备了23个不同的剧本。虽然其中有不少的剧本是原创的，但在确实的增加了游戏时间的同时也使得玩家对许多人物的另一面有了更深刻的了解。街机、时间、生存等这种格斗游戏的基本模式姑且不论，买空浦原商店可以说是所有人的奋斗目标了吧？游戏中附带的几百张精美CG、人物设定图、角色使用颜色以及BGM和音效……所有的东西都要靠着玩家不断的进行游戏，攒钱来进行购买。而更重要的自然就是作为副系统的灵符系统了。种类繁多的人物灵符本身就有着增加游戏收集量的目的，而灵符的组合也是模仿了流行已久





的卡片游戏系统。拥有各异辅助作用的灵符，更是能直接对玩家的对战起到十分明显的作用。

说了这么多，想必应该有很多读者都已经将这款游戏和之前由BANDAI发行的《JUMP全明星大乱斗》在脑海中进行过了比较吧？作为一款乱斗游戏，由于发售在前，《JUMP全明星大乱斗》没能够对应Wi-Fi功能实在是一件很遗憾的事。但是由于有着10多年来周刊少年JUMP的众多明星的号召力以及不凡的游戏品质，依旧是达到了惊人的30多W销量。所以很多人都因此而贬低DS版的死神游戏。



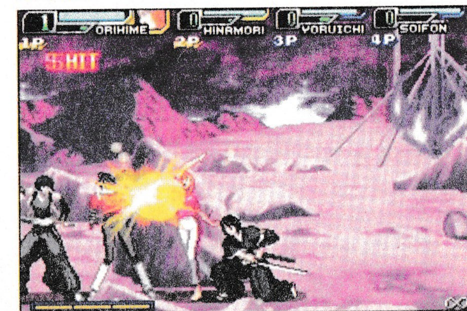
诚然，这两者在许多地方都有着可比性，但是它们的侧重点绝对是不同的。《JUMP全明星大乱斗》的侧重点在于多人混战。大多数这类游戏的特点都是有着种类繁多的宽广地图，战场上也会有许多辅助道具供玩家使用。单体角色的攻击手段也较为单一，基本很少会出现需要搓招的必杀技等等。而《BLEACH驰骋苍天的命运》这款游戏正如我一直称呼它为格斗游戏一样，更加侧重于两人的对战。严格的攻击判定，多样的段位攻击以及必杀技，再结合以取消来组合成华丽的连续技。两人对战格斗所必须的，当然就是玩家格斗的意识和高度的操作水平。

当然，这款游戏本身还是有着许多不太尽如人意的地方的。最主要的，也就是四不像的问题。正如上面所说，游戏本身是侧重于两人对战的。但是由于过为宽泛的必杀设定使得许多极夸张的连续技都成为了可能，基本大多数人都可以轻易打到100+HITS。为了保持平衡性，游戏加入了受创取消这一系统。在未被打倒的情况下，仅仅只需要消费一格灵压就可以使自己进入无敌状态且弹开对手，但这样做的结果却严重影响到了对战的流畅度。而灵符系统的存在，又为对战增添了很大的不确定性因素。这对于讲求平衡性和严谨性的格斗游戏来说，并不是什么好现象。当然，不否认受创取消和灵符系统实际是为了乱斗而存在的，而当年MD上的《魔强统一战》也是双线乱斗游戏成功的典范，但是这并不代表这款游戏的乱斗系统就很成功。这是因为游戏中许多人物的必杀的穿透性和范围都过于强劲，而相对战斗的地图却很小，结果导致乱斗时的场面极其混乱，严重影响到了游戏的手感。举个例子，比如山本总队长，所有必杀基本都是广范围攻击。单挑时他实力虽然一般，但乱战时的实力绝对令人生畏。作为第一款支持Wi-Fi的格斗类游戏，国内的玩家使用时也受到了不小的限制。尝试联过日本战网的朋友估计都曾经饱受过折磨，面对着如同幻灯片一样的速度根本就无法让人正常的进行游戏，仅仅被限制为能和朋友对战的设计也使乐趣大打折扣。

■文/加藤明浩



总的来说，《BLEACH驰骋苍天的命运》在已发售的DS对战游戏中还算是很成功的一款。随着原作的不断连载，将来一定会有更加完美的相关游戏出现。



游戏吸引女性玩家的10大元素

文/广州网易互动娱乐有限公司 王麒杰

在美国的游戏玩家中，女性玩家目前超过40%以上。在中国，越来越多的女性玩家也已经开始占据游戏世界的"半壁江山"。根据2005年中国网游市场数据，网络游戏玩家虽然仍然以男性为主，但是女性玩家的增长却非常迅速，整体比例已经达到了20%以上。特别是在休闲游戏中比例更高。网易休闲游戏平台"泡泡游戏"在2005年做过一次大范围的玩家调查，其中女性玩家约占40%左右。

女性玩游戏的原因和目的不尽相同，有人因为受朋友或亲戚影响，有人为了消磨时间，有人则是被游戏本身所吸引……不论出于何种目的，游戏正逐渐成为越来越多女性的休闲首选。

随着网络游戏市场的发展，以及玩家规模的不断扩大，女性玩家成为网络游戏用户群体中的重要组成部分，国内外已经有多款针对女性玩家的网游产品，大多数在市场上都取得了比较好的业绩表现。

网络游戏的开发重点在于产品设计、画面表现、操作指引，同时要兼顾女性玩家的口味和喜好。要如何才能让女性玩家喜欢我们的游戏呢？今天我们就来探讨一下这个话题。

首先，要把"让女性玩家喜欢我们的游戏！"这个核心思想，贯穿到整个产品的设计理念之中，从每一个细节加以考虑。

提起女性玩家喜欢的游戏，很多人首先会想到：画面粉色调，2头身Q版人物或宠物，傻瓜式的操作。其实这样的认识是一种误区。如果女性玩家都喜欢这样的游戏，那么世界上的女性玩家，岂不是一律穿粉红色的裙子，出门个个都抱着一个小狗玩具和兔子玩偶，一副纯真无知小女孩的样子？

"超级女声"的成功证明，虽然的确有不少女生喜欢可爱型的何洁，但是更多的女生则喜欢英俊帅气的李宇春。事实总是让人大跌眼镜，因此我们必须打破过去的偏见，认真分析女性玩家喜欢的游戏都有哪些特征。其实女性玩家并不都喜欢粉嘟嘟的游戏画面，也不一定都喜欢2头身的Q版人物和没什么深度的弱智游戏。

都说女孩子的心思是海底针，如果游戏制作者认真和她们交流，其实女孩的心思不难猜，可以大致分析出女性究竟喜欢游戏的哪些元素。

多年来笔者在从事《大富翁6》、《大富翁7》、《QQ幻想》产品的设计过程中，一直注意了解女性玩家的游戏心理，并不断摸索和尝试，经过多年产品开发运营的经验，总结出了下面的结论：一个游戏要获得女性玩家青睐，至少要考虑如下10个元素：

1 游戏操作简单易上手

一个游戏最好能够做到拿起鼠标就会玩，或者旁人一教就会。各种操作和帮助都必须有足够的提示信息，让女性玩家容易理解上手。

我们可以列举几个女生喜欢的游戏：《大富翁》、《连连看》、《对对碰》之类的益智游戏，操作都是一鼠走天下，旁人一教就会；《升级》、《斗地主》、《五子棋》的操作也是非常简单。就连不容易上手的《反恐精英》，以及一些有难度的赛车游戏，也同样受到一些女性玩家的亲睐。

在《大富翁6》和《大富翁7》的开发过程中，考虑到喜欢《大富翁》的女性玩家比较多，我们一直非常重视招聘女性玩家担任我们的测试人员，观察她们玩游戏过程中的切身体验，看看哪些设计她们会不理解，哪些操作上手比较难，在什么时候会搞不清楚游戏的规则，等等。如果一个女性测试员玩久了，对游戏的操作和规则非常熟悉时，这时候我们会"喜新厌旧"，再想办法招聘新的女性玩家担任测试人员，继续观察她们的第一时间上手度，



↑《大富翁7》的操作提示非常友好。

例如观察她们是否能在前10分钟内上手，并且在这10分钟里面是否能对游戏产生足够的好感度。这些都是产品至关重要的测试目标，要不断挑选新的女性测试人员来测试产品的第一时间满意度。只有这样不断调整修改，才能达到《大富翁》系列让女性玩家在刚刚接触的前10分钟之内，就发自内心的喜欢上这款游戏的程度。

笔者曾经面对面询问过一些女性玩家对游戏的感受和要求，有几句回答很值得深思："我会玩的游戏才玩啊！"、"我一般喜欢自己能玩得好点的游戏，要是玩得不好，我就玩得少。"、"不玩太花脑子的游戏，玩游戏本来就是为了图开心嘛。"

从这些玩家的话可以看出，女性玩家喜欢无需过多思考，容易上手，并且容易从中获取成功的游戏。那么《大富翁》系列和《劲舞团》的成功也就不难理解了，像《劲舞团》这种键盘操作的音乐舞蹈游戏，正是手指灵活，乐感比较强的女性玩家强项，因此她们不喜欢这种游戏才怪呢。

所以我们要把握这个原则，游戏是让人开心的，不是让人烦心的，是为玩家服务而不是刁难玩家的。对于女生来讲，玩游戏更多是为了让自己放松，宣泄内心的郁闷。如果游戏操作过于复杂，只能让她们更加感到郁闷，失去游戏的核心原则——要带给玩家快乐。

2 美丽的游戏画面

在日常生活中，假如我们身边的朋友想购买一部新手机，仔细观察或许会发现：男性一般会首先关注手机的价格，性能是否强大，有多少内存，能不能玩3D手机游戏，能不能拍照录像。而女性则首先会关注手机的外形是不是漂亮精致，是不是小巧易用，外壳是什么颜色，是不是配合自己的肤色等等，至于一个手机有什么功能则不是特别在意，只要自己喜欢，哪怕价格高一点也乐意购买。

男性和女性对同一个事物天生的关注点不同，男性一般多关注一件事物的内在，而女性一般多关注一件事物的外在。比如收视率非常高的军事题材电视剧《亮剑》，男性观众大多喜欢李云龙，认为这个人物会打仗有胆识有个性。但是女性观众却大多喜欢政委赵刚，认为这个人物相貌端正脾气好。

以一款游戏而言，男性玩家可能会首先研究这个游戏有什么样的特色、系统、架构、玩法等内在因素。但是对于女性玩家来说，画面往往是女性最关注的重点，她们首先会先被这个游戏的画面吸引，是否漂亮是否可爱等这些外在因素。游戏的画面只



↑《梦幻西游》卡通可爱的造型。

有符合女孩子的审美观，才能博得她们的好感。

爱美之心人皆有之，而女性对美的要求更是用挑剔来形容。因此一个游戏要吸引女性玩家，必须拥有良好的外在因素，画面未必要可爱，但是一定要漂亮。女生一般比较喜欢清新、明快、靓丽的画面，如果有一些浪漫的风景则更好，让人沉浸在风花雪月的浪漫畅想之中。

例如RPG经典《仙剑奇侠传》、《轩辕剑三》，以及近期的《新绝代双骄》等，就能让女性玩家能够在如诗如画的画面中，感受故事的浪漫和美丽。

而在画面风格的喜好方面，女性玩家和男性玩家也有着显著的风格取向，根据调查，60.8%的女性玩家喜欢卡通类画面风格的游戏，而只有32.9%的男性钟爱该类型游戏。与此相反，65.7%男性玩家最喜欢写实类画面风格，而女性比重只有37.0%。

所以《仙境传说》、《梦幻西游》这一类的卡通类网络游戏，就能够吸引相当数量的女性玩家青睐。我们再看看历年来最受欢迎的游戏中，大多在画面上都有几个共同的规律：游戏画面带有一定卡通成分，色彩饱满，画面靓丽舒适。

再看一些在市场上销量遭到惨败的游戏，其中以画面暗深的居多。例如笔者在本刊4月号文章《游戏设计的核心——创造快乐》一文中提到的：CAPCOM公司的格斗游戏《幻侠乔伊》，其销量惨败，2代全球销量仅7万套。这样的失败仍然让CAPCOM公司执迷不悟，其诡异风格游戏《杀手7》，全球销量更是惨到只有2万套。

同样下场的还有在PS2主机上叫好不叫座的《ICO》，其销量惨淡到只有10万套，游戏本身有很多创新且可玩性很强，操作也非常简单，本应该适合女性玩家的亲睐，但是其画面显得晦暗，整体色调不够明快，结果败走麦城。

3 AVATAR虚拟化身

科幻电影大片《黑客帝国》中有一个令人印象深刻的经典镜头：基努李维斯一挥手，身后突然出现无数排的枪支弹药，任其随意挑选。相信这是每一个男人为之神往的一个画面，但是如果换做是女人，她们可能更希望一挥手，世界上所有的衣柜都出现在自己的面前，任其不厌其烦地挑选试穿。

"爱美是女人的天性"，"女人的衣柜中永远少一件衣服"。女生最喜欢逛遍天下的服装店，有钱买漂亮的衣服，把自己装扮得美丽动人，与众不同。因此一个游戏如果能够设计可爱的纸娃娃系统，也就是AVATAR系统，俗称虚拟化身，则多半会受到女性玩家的欢迎。

如果一个游戏可以实现让女人自由装扮一个漂亮美丽的虚拟人物，就好比小女孩装扮芭比娃娃那样，让玩家自由选择漂亮的衣服，还有女性玩家喜欢的兔子耳朵、天使发夹、美丽的翅膀等装饰品。而且这个美丽的虚拟人物可以合理的向别人炫耀，一定会非常吸引女生。而且最好设计某些装饰品稀世难求，正好让某些男性玩家能够勇敢地挑战这个极限，与魔王和怪物奋战三昼夜，取得这个极品装饰，献给自己最心爱的女孩。

例如某个网游中，有一种兔耳朵的头饰非常漂亮，但是要得到这个兔耳朵头饰，需要用一万个兔毛道具和NPC兑换，而这一万个兔毛则需要打一万只兔子才能得到，估计打三天三夜吐血才能达成这个目标。很快就会有不少男生，为了打一万只兔子，在游戏中的野外从白天打兔子到黑夜，再从黑夜打兔子到天亮……只为了献上一副"兔耳朵"博美眉嫣然一笑。

近几年，依靠造型时尚精美、功能强大的AVATAR系统，取得玩家亲睐的成功案例非常多，例如腾讯的QQ秀，仅仅通过销售这种虚拟的服装秀，就为腾讯带来一年3亿元以上的收入。

而一些采用了俗称纸娃娃的AVATAR虚拟化身系统的网络游戏，也都取得了不俗的业绩，例如在进入中国市场的韩国网游中，早期的代表性产品有《仙境传说》，近期的代表性产品有《魔法飞球》、《劲舞团》等。

4 潜移默化的交友氛围

女性大多重视情感交流，在游戏的虚拟社会中，含有一种深层次对人际社交完美化的追求。因此，游戏要创造一种鼓励社交的气氛，鼓励玩家之间彼此交流、认识、互动、互相帮助。

例如设计方便的聊天系统，加入尽可能多的聊天表情，设计各种情景动作等等，让玩家在交流时可以尽情传递彼此的心情。以及在系统设计方面，也考虑设计一些促进玩家交流的任务类型，提供温情浪漫的结婚系统等等。



↑《魔法飞球》中美丽动人的主角形象。

也有游戏制作者认为女性用户会喜欢交友性质的游戏，因此近两年一些纯交友的网络游戏应运而生，其实这可能也是一个误区。要注意游戏的交友气氛不可过于直白露骨，女生谈恋爱重在顺其自然，如果刻意营造一种露骨的交友气氛，反而会吓跑大多数女生。事实上近几年市场上出现了一些交友类型的网络游戏，几乎鲜有成功的，或许可以从侧面印证上述分析。

5 可爱的宠物

女生大多有爱心，且具有母性，喜欢小动物和可爱的玩具、装饰物，包括玩具小熊什么的。在游戏中面对可爱的宠物时，女生那份母性会悄然被唤





↑要认真分析观察女性玩家喜欢哪些宠物类型哦！

此炫耀，和朋友交流时谈到宠物，把QQ宠物当作自己的女儿。

因此，一个网游中，如果设计一个优秀的宠物系统，则往往会引起这款游戏中女性玩家的兴趣，并成为使其留在游戏中的粘合剂。

而我们在设计宠物系统时，首先要保证宠物的造型足够可爱，宠物造型可以模拟真实世界的小动物，或者去女生经常流连忘返的玩偶店看看毛毛熊、绒绒小狗之类的可爱玩具动物，寻找设计灵感。

其次，游戏中的虚拟宠物最好有一些人工智慧，也就是说需要一些AI的智能反应，能够和主人产生一定的情感互动。例如能和主人说说话，主动关心主人，根据环境和条件自动触发各种心情符号，甚至有可爱的情景动作，乃至还可以帮助玩家做一些事情。能做到这些，虚拟宠物简直就是玩家的"贴心小棉袄"了。

很多有虚拟宠物系统的网络游戏，在保证品质的前提下，基本上都在吸引女性玩家方面取得了不同程度的成功。例如《仙境传说》、《QQ幻想》，而网易总在线人数超过150万的《大话西游2》和《梦幻西游》，则几乎就是一个携带宠物贯穿始终的网络游戏。

6 适合女性玩家的角色或职业

记得有一部电影名字叫《战争让女人走开》，现实中的女人大多不关心政治，讨厌战争，也不大热衷追求社会中的名气和地位。

因此女生在玩游戏时，其实并不热衷游戏中的争斗和竞技。她们往往不喜欢战争的对垒，反而更倾向于合作和沟通，喜欢帮助他人。因此，女性玩家在选择职业或者角色时，也有着明显的取向差异。

根据玩家调查标明，一个MMORPG中，女性用户中最喜欢扮演战士类角色的比例（14.3%）远远低于男性中该比例（31.4%），而女性中最喜欢扮演法师（道士）类角色的比例（58.5%）远远高于男性中该比例（44.5%）。

其实这是有科学根据的，根据心理学家的调查，65%的男性属于T性格（Think），喜欢理性思考，喜欢追求公平正义。而65%的女性属于F性格（Feel），喜欢感性思考，重视情感，乐于助人，那么法师、药师这样的职业，都属于比较适合女性玩家的职业。

《魔力宝贝》是一款女性玩家比例相对比较高的网络游戏，据统计女性玩家的比例曾经一度达到30%以上，这在网络游戏中算是相当高的比例。我们分析它的职业系统可以看出，《魔力宝贝》设计了多种迎合女性玩家喜好的职业，例如：舞者、仙人、厨师、医生、护士、饲养师等。这些职业不仅在造型上，职业特点上，都比较适合女性玩家的心理特点。

7 养成元素

前面提到过，女生大多天生爱好和平，不喜欢打打杀杀。除了要有迎合女性玩家的角色和职业，我们还应当考虑增加一些养成元素。仔细观察女性玩家，大多都不怎么玩战争性和竞技性的游戏，却比较喜欢玩《大富翁》、《模拟人生》、《对对碰》等和平型的游戏。



↑《梦幻西游》的欢乐家园系统，玩家可以自由布置室内装饰。

在网络游戏中，我们可以考虑设计如下一些具有养成元素的游戏系统：宠物养成系统，宠物随着等级的成长，具有更多的技能和属性；打工系统、玩家自由装饰的家园，或者经营一个小店等等。

在《QQ幻想》中，养成元素方面笔者考虑了几种生活技能，例如挖矿系统、打工系统、钓鱼系统、摆摊系统。特别是打工系统，算是《QQ幻想》的一

大特色和乐趣，玩家在打工地点原地挂机就能赚到钱、经验、物品。这种设计和梦幻、大话2的打工不同，是不需要体力的。设计思想源自QQ的IM概念，玩家在线即可挂等级，在同一个地点和别的玩家聊天交友。

《梦幻西游》的养成元素也颇具代表性，除了宠物、神兽的养成等，最近推出欢乐家园系统，玩家自由布置室内装饰，例如随意摆放桌椅灯柜、地毯花床，如果你喜好文墨，可以配上屏风字画，如果你偏爱花卉，还可以找来文竹水仙，室内一切家具装饰都由玩家亲手设计摆放，优雅的房间环境将有助于提高房屋的各项功能。

可以布置的房间类型包括：宠物室、佣人房、厨房、卧室、仓库等。分别具有不同的功能和特点，满足玩家的设计欲望，唤醒玩家对家的归属感。

8 幽默的元素

在影视业中，喜剧片永远是长盛不衰的主流电影类型之一，喜剧大师们的经典幽默对白和镜头，往往在多年以后还被观众所津津乐道，例如赵本山、周星驰，给我们带来了无数的开心和欢乐。即使是在卡通动画片中，幽默搞笑的作品也往往受到女生的喜欢，例如《猫和老鼠》的汤姆和杰瑞的搞笑争斗、《蜡笔小新》中小新又坏又可爱的角色。

游戏如果有一定风趣搞笑的幽默元素，能够让玩家时不时开怀一笑，一定会受到玩家的欢迎和好评。例如很多女生都喜欢《仙剑奇侠传》，其实这个游戏以一种轻幽默的剧情手法贯穿始终，例如李逍遥睡梦中被婶婶敲醒；山神庙酒疯子教李逍遥剑术；李逍遥戏弄水池中沐浴的赵灵儿；甚至在扬州城县衙旁边有一告示，上面有一条曰：“购买盗版软体（软件），罚银一百万两，终身监禁”。

针对QQ的用户群特点，笔者特别给《QQ幻想》注入一种风趣幽默的理念，例如设计一些搞笑的等级称号，新人叫“呆呆的初行者”，打了很多条狗的人给一个称号：“杀狗好汉”，让人一看就忍俊不禁捧腹大笑，如果有一个策划构思出来一个非常幽默的称号时，往往引起哄堂大笑，我们相信这样的幽默感也一定会打动玩家。

再比如设计《QQ幻想》的怪物系统时，笔者设想所有的怪物都会说话，比如玩家遇见一只小乌龟这样的低级怪物，小乌龟会说：“不要打我，好怕怕”，当玩家遇到一个BOSS级的魔王，魔王则会自言自语：“谁敢动老子一根汗毛，不想混啦。”让玩家看到怪物自言自语，能够感到这些怪物是有生命的，而且对白幽默搞笑，玩起来自然就会感到别有一番情趣了。

9 故事情节

“问世间情为何物，直教人以生死相许”，爱情故事在文学、音乐、电影、绘画中无处不在。好莱坞大片的故事情节几乎80%都包含爱情元素，周星驰的喜剧电影也都少不了爱情这道调味料。而现在流行的韩国电视剧，几乎清一色的爱情肥皂剧，男生看得昏昏欲睡，女生看得津津有味，甚至感动得一把鼻涕一把泪。

除了画面、音乐外，女性玩家更加看重一个游戏的剧情，《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》系列都非常重视故事剧情的打造，甚至一度在国内游戏圈里面形成了RPG剧情的王者之论。史克威尔的“最终幻想VIII、IX、X”更是凭借经典的爱情故事，宏大的世界观，精心的大制作，创造了全世界销量超过一千万套的奇迹。

难题是目前的网络游戏还难以表现故事剧情，但是已经不乏尝试者，韩国单机游戏之王SOFTMAX公司与NEXON公司合作精心打造3年之久的《天翼之链》（TalesWeaver），就是一款具有积极性故事的网络游戏，与其它网络游戏有极大的不同，让玩家以剧情为基础来进行游戏，让玩家体验到单机版RPG的感觉。



↑《QQ幻想》的天空世界蕴含无数隐藏剧情的幻想空间。

这种新类型的网络游戏，以剧情性网络ARPG（Dramatic Online Action Role-Playing Game）的模式作为游戏的主要架构。这个名词的意思就是：游戏角色在彼此交流、攻击，或合作进行线上游戏中也会产生剧情；因此《天翼之链》的目标是将玩家的灵魂影射在角色中，游戏的主角本身即是一段精彩的故事，和玩家完全融合在一起，从而将故事的每个环节交织起来。

《天翼之链》的创新尝试，虽然的确是网络游戏的一次创举，但是并没有取得巨大成功。笔者在分析《天翼之链》剧情概念的优点和缺点之后，在设计《QQ幻想》的核心灵魂概念时，特别把故事剧情融入到任务系统之中，游戏中有几条主要的剧情任务线，通过剧情把任务连环起来，形成一种连环任务的概念。玩家完成其中一个剧情连环任务时，需要完成多达数十个以上的连环小任务，任务也随着等级的提升难度逐渐提高，最终达到让玩家在完成后期任务的时候，逐渐体验到游戏的核心故事秘密，了解一些天空世界的起源，隐藏于数千年前神界和人界的恩怨情仇。甚至曾经要求一些任务都必须男女组队多人才能完成，让搭配男女玩家的小队伍，在世界的冒险历程中经历苦难艰辛爱恨情仇，结下深厚的情谊。

10 动人的音乐

女生大多喜欢听音乐，音乐游戏容易吸引相当数量女性玩家的关注，从最初的TV音乐游戏“DDR”，到现在火爆的音乐舞蹈网络游戏《劲乐团》和《劲舞团》，都受到女性玩家的追捧和喜爱。

女性玩家大多看重游戏的音乐、画面、剧情，音乐是其中一个非常重要的元素。因而对一款非音乐类型的游戏来说，女性玩家对游戏背景音乐的要求也是比较挑剔的。

大宇的《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》系列一直非常重视BGM在游戏中的作用，配备了专职的音乐师花半年甚至一年时间，制作经典的游戏背景音乐。玩家曾经评价《仙剑奇侠传》的背景音乐是：“空灵剔透、宛如天籁的New Age音乐，那种旋律使人浑然忘我”，经典的游戏音乐成就了一代RPG经典不可缺少的一环。

优秀的游戏音乐应该具有鲜活的生命力，不但契合游戏场景、剧情、色彩等变化而产生的意境，也契合游戏过程中情感变幻、喜怒哀乐的心境。我认为这是游戏音乐创作的最高境界。优秀的游戏音乐能够毫无阻碍地深入玩家的内心深处，时而如同一双温柔的手，抚平你的紧张与焦虑，使你心平气和；时而又像一团熊熊烈火，刹那间点燃了你的激情，让身为自己所扮演的游戏主人公融入到游戏的氛围当中，萌发出强烈的使命感与投入感。

日本游戏音乐的造诣在笔者看来堪称一流，将东方的含蓄内敛，与西方的热情奔放水乳交融，比如日本史克威尔公司的“最终幻想VIII、IX、X”这三部作品中的主题乐曲，甚至完全可以作为一张音



乐专辑的主打歌。它们气韵流动，与贯穿全作的各段旋律遥相呼应，在大气之余不失通俗与活泼，无数玩家都将之珍藏，并以其作为借鉴。

而国内游戏行业对音乐的重视程度普遍不够，一些早期的国产单机游戏和网络游戏中，很多游戏音乐仅仅是一段一段的曲子而已，与游戏的剧情和场景等根本构不成联系，仅仅是一段接着一段播放的，玩家在游戏过程中会突然感到音乐节奏变换，有时在与强敌厮杀的最紧要关头，音乐却突然温情脉脉；而有时明明是一场感情戏，音乐却会忽然不合时宜地变得激越，显得十分突兀。这显示了国内游戏音频制作环节中的不完善。

结语

以上是笔者个人多年游戏的产品开发经验总结出来的一些观点，很多都来自于对生活的观察，以及和玩家交流中的感悟，或许还有失偏颇的部分，以及挂一漏万之处，在此供业内的朋友们交流心得，共同进步。

相信随着游戏开发的深入，国内外的游戏开发者们还会发现女性玩家喜欢一款游戏的更多深层次内在动因，让更多的女性玩家领略游戏的无穷魅力，成为游戏的忠实Fans。让游戏真正走进千千万万人的生活，为他们带去欢乐。

（本文转载自《游戏创造》杂志2006年第4期）

作者介绍

王麒杰

2000年就职大宇集团北京软星科技有限公司任策划主管

产品：《大富翁7》

《大富翁6》

《大富翁6—游宝岛》

《网络三国牌》

2003年就职腾讯科技有限公司任策划经理

产品：《QQ幻想》

《QQ游戏》

《QQ堂》

目前为网易互动娱乐有限公司产品经理

产品：网易休闲游戏平台泡泡游戏

问君何愁

唯夜专栏

恰似一江春水向东流

壹 我想打游戏。

我想可以自己安安静静地打游戏，打它个昏天黑地，打它个废寝忘食，打它个不分春夏与秋冬、不知秦汉与魏晋，打它个衣带渐宽终不悔为game消得人憔悴。

不知怎么了，就是很想为游戏疯狂这么一把。也许是因为职业的关系，平时的很多精力都被一些与游戏相关但却又在“游戏”之外的东西消费掉了；也许是因为这个年代的关系，哗啦啦的浪潮卷着很多泡沫和浮躁一起涌来，在不由自主和人云亦云的激动过后，却几乎没有什么剩下的。总之，一个人被弄得很疲惫，有一份快乐明明就在手边的距离，但自己却经常身不由己地抓不到它，这令人十分郁闷。

我只想静静地打游戏，哪怕一次也好。我管它外面的主机掐架掐得多厉害；我管它哪个制作人又发表什么言论了；我管它什么热闹不热闹的大大小小的展览会……

我都不想管，我就想打游戏。

贰 最近去看了电影版的达文西密码。虽然原著小说写得实在是不错，但我也知道改编过来后未必会多出彩儿，不过看过之后，个人觉得还可以，我甚至觉得见诸各种媒体的批评和讨伐之声有些夸张了。

批评的主要焦点就集中于电影节奏控制的问题上，以及原作中很多内容的交代都有所削弱。没错，这些的确都是毛病，但同时也可以说，是一些必然的毛病——原作的一些文字和表达方式，是无法直接代入到电影的节奏当中的。就好比各种解谜推理，以及大量的宗教文化背景知识，放到电影这种视觉语言里，你让人家怎么说——安排主角在那里不停地讲述自己的心理活动？或者安插一个旁白在画面外不停地讲故事？很多平缓的铺垫和知识点的讲解，放在静态的文字中是合适的，因为它本来就应该是这种形式，它的受众——读者——本来也就是带着这么一种诉求来阅读的，自然就会接受这样的表达方式。再进一步说，如果这是一部科教片，那么这种讲解性的东西也是可以大量存在的——因为同样的道理，受众会认为这种类型的片子里出现“说教”是自然且正常的。

但放到像达芬奇密码这种类型的片子里，可以吗？

显然不行，对于这种“AVG”类型的电影，受众要求的是——在结构上要具有ACT式的快节奏；在故事上要有RPG级别的戏剧冲突。无法满足这些要求的、无法适应图像语言的原作文字，只有改掉，只有删减。所以最后的“密码”，就成了这个样子。

别误会，我不是想在这里为这部电影做辩护或者影评，甚至完全可以说,我的本意根本就不在于这部电影。这毕竟是游戏批评，不是电影批评，我只是想借它表达一个观点——

不同形式的艺术表达之间——就好比动态的图像与静态的文字——有着本质的区别，不能说我有了一个好的想法，OK，那无论把它表达成什么形式都一定是好的——我保证，这会是一个非常糟糕的观念。

这个道理说起来很容易，听起来很简单，但做起来却没那么好控制。再说回到这个电影上来，导演和编剧最后把故事改到了什么程度暂且不论——肯定还是有不成功、令人不舒服的地方，但我可以感受到的是，在从文字到图像的“移植”过程中，他们是认识到了“表达方式的不同”所会带来的决定性差异的。先别管最后做得怎么样，但至少他们明白这个道理。

但很遗憾的是，在近期的一部RPG游戏大作中，我感受不到其制作人有这样的认识。

亲爱的，别问我那是什么游戏，你一定知道我指的是什么。这年头儿，出手既能保证白金销量的作品可不多；白金级别的同时又会遭受到这么多指责的也不多。在这部作品中，制作人带着文字的惯性去表现图像，依然顽固地坚持自己的偏好和风格，而无视受众和艺术类型本身的需求——无视“角色表演”的重要性，无视戏剧矛盾冲突的直观表达。我的想法是如此壮丽且恢宏，所以你一定要来读懂我。

而不是我来帮你懂。

我们常说游戏电影化游戏电影化，这个词早已被说得泛滥。但你到底是怎么理解“电影化”的？仅仅是局限于摆酷的动作和拍摄角度，或者大场面的打斗和爆炸场面吗？要真是那样,可就太流于表面化了。

电影在情节交待上的多元手法、在结构组织上的灵活变化、在人物形象上的立体展现——这些积累了百多年的经验，才是游戏在故事层面上最需要学习和借鉴的。当然了，并不是一定要求做到与电影同样的高度，但至少，游戏与电影同为图像类型的艺术表达方式，它来源于文字（原作、剧本），但又绝对不同于文字。

我不否认那位制作人的天分，以及早年他在几部SRPG上取得的成就。但细想一下就会发现，SRPG在叙事手法上仍然是偏静态的、偏文字性的，所以我们可以遗憾地说，他带着这种惯性做了一部现代的RPG，一部已经很要求表演和直观表达的作品。所以这其中蕴含的矛盾，是深重且痛苦的。把一些设计完成的或未完成的背景设定和细节，有意或无意地藏匿在各个边角旮旯儿里，做着隐晦的讲述，这非常不适合一部“流行大众作品”的定位。我们不是史学家在研读史书；也不是被留了作业的学生，一定要挖明白它的意思。把图形当做文字来处理，严重破坏了它的节奏和艺术感染力。

这其实是个随感，我只是在看完了达芬奇密码的某个早上，在上班的路上，由电影想到这一切的，有趣，但还算有点儿意思。再强调一次，上面的话完全不是在说电影。

伍 没错，我没打错，书也没印错，序号就是“伍”。为什么一二后面一定要是三而不能是五呢，我们又不是在做严格的数学题。我们是属于游戏的人，游戏中有快乐的同时，也充满了奇妙和古怪，学用一下又有何不可？别按常理出牌，别总循规蹈矩。

想说爱你不容易

三问专栏

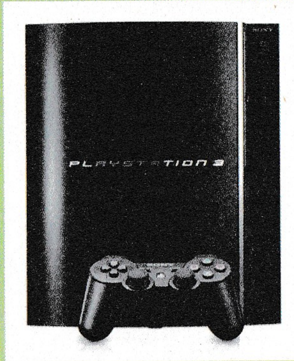
寻找那份久违的感觉



一年一度的E3大展终于算是告一段落了。随着SCEI公布了PS3主机华丽的造型和同样华丽的价格之后，无数玩家登时陷入怨声载道之中。的确，和以前PS、PS2统一的39800日元（约合人民币3100元）相比，499和599美元（约合人民币4000-4800元）都显得过于昂贵。不但国内玩家埋怨不停，就连海外的同道们也觉得这个数字有点过分了。尤其是499美元的缩水版，其取消蓝牙和减少硬盘容量的设计既使人见识到“一分钱一分货”这句话的本质，也凸显了硬件技术含量在机器成本上占有的比重。那么，在游戏业界前途未卜的今天，我们究竟玩不玩得起次世代？这是一个相当实际而沉重的话题。

首先要说的是国内JS在第一时间炒作的因素。按照惯例和中国的国情，PS3继承了PS2的余荫，在首发之日，价格必然会被炒高。加上昂贵的成本，如果在主机发售的当天不准备1万的话，估计是不好弄到机器的。虽然中国从来就不缺烧钱的人，但是这些购买者能够消化掉的主机数量毕竟不多。在一两个月之后，被炒高的价格势必会回落。但是估计保持在6000左右应该问题不大。毕竟机器成本很高。假如SCE不修改机器的结构，到时候PS3真以这个价格上市的话，各位玩家想急着玩PS3，就得看看自己荷包是不是丰足了。而且就算日后SCE会想办法降低主机成本，但是在PS3发售2年之内，要想搞到主机，估计没有3000还是很难的。

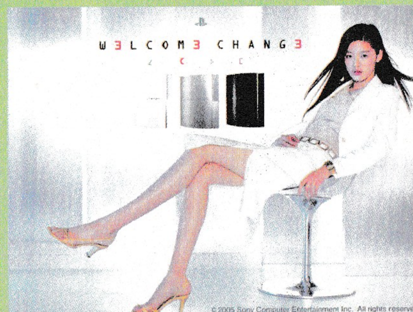
这样一来许多人就产生了疑问：这么贵的主机，我们怎么接受？



严格地说，PS3的价格和游戏机的历史上各代机种相比也不算便宜。除了带有LD-ROM的MD和PC-E扩展机以及首发的3DO、SS之外，还真没有哪部电视游戏机能够卖到这么贵的。但是目前蓝光DVD光驱的成本毕竟保持在一个落不下来的位置，况且它与HD-DVD在未来哪一个能够成为新光碟载体的统一者尚无定论，SCE就将它作为主机软件的标配，确实是十分冒险的行为。如果说将来蓝光DVD能够彻底打败HD-DVD,那么PS3的前途就一片光明，反之的话,后果可想而知。相比之下Wii和Xbox360仍然采用DVD做载体,不得不说这是一种理智的保守。虽然这样一来这两台主机从游戏容量上不占什么优势，但是软硬件成本却实实在在地降了下来。

这样一来，PS3在硬件上能够谈得上优势的，就只有游戏画面声光效果和巨大的游戏容量了。这也形成了一个奇怪的局面：在上一波主机的时代，PS2的机能最有限，画面最一般,在软件成本方面也不占什么优势（三大主机软件价格基本相近），但是凭借PS的普及量而继续称霸于全世界，最后在日本和海外销量都高于其它电视游戏主机。而这回PS3成了机能最强（SCE自称），画面最眩，游戏最耀眼的主机，虽然说要给它做游戏的厂家也不在少数，但是游戏的开发成本一时还很难说清楚。PS2早期的游戏开发成本已经挤垮了一批久负盛名的厂商,而这一次PS3时代的到来则不会允许厂商在开发成本方面栽什么跟头。因为蓝光DVD的游戏价格也不会太便宜，一旦因为这个导致资金回不了笼,那么这些硕果仅存的厂子们将面临集体跳楼的危险。

从目前的情况来看，PS3是否能够被世界玩家接受，还要看它的表现。



别在一棵树上吊死

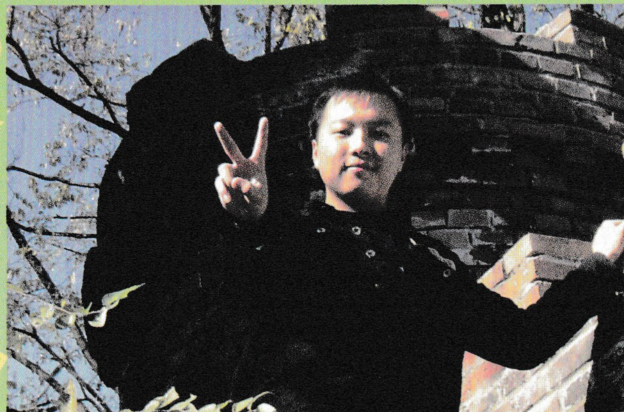
小沛专栏 谈爱好广泛的必要性

“别在一棵树上吊死。”这句话并不是只针对另一半而言的，我这里想说的是一个人的爱好应该广泛。

让时间倒回我上小学的时候，那时候FC是我的全部爱好；到了初中的时候，MD是我全部的爱好；进入高中后，PS、GBC、《电软》都是我的爱好；大学时，PS2、GBA就是我的爱好。我的爱好很广泛吗？太匮乏了，只有游戏。当时我全然感觉不到，只觉得握着手柄就等于有了一切，现在看来，当时很可笑。

大家可能奇怪了，一个《电软》的编辑怎么竟说出这种话？大家都不玩游戏了，你们吃什么？其实我并不是说玩游戏不好，不瞒大家说，现在我的爱好依然是游戏占首位的。只不过小沛一直标榜“健康游戏”，所以才建议大家尽量丰富自己的生活。同时通过这个个人专栏来分享我从其它娱乐活动中获取的快乐。

列举我的爱好，除了游戏外还有：摄影、读书、音乐（欣赏以及弹奏吉他）、郊游等等。就因为有了这些业余的爱好，我的生活才更富于生机。很难想象如果生活中只有一种事情能干是一种什么样的状态，而很多读者都说“如果没有了游戏，我的生活就是一片空白”等，这真是辜负了大好的青春时光啊。



像读书、音乐一类的爱好，在这里不容易和大家分享，现在我就说说摄影吧。常读《电软》的朋友们应该知道，小沛我是经常将摄影挂在嘴边的，以至于在编辑部里也常担任“摄影师”的工作，像杂志上刊登的部分广告、主机的图片乃至一些欣赏图等，有一部分是出自小沛之手的。在我看来，这种爱好不单只是娱乐自己，对于工作也是种帮助，起码可以让我的任务不只是在写字，而可以更多接触其它的领域。“超G女生”这个栏目大家都不陌生吧？里面的照片有几期都是小沛的得意之作。大家是不是很羡慕我不断有美女可以拍啊？看着一张张满意的照片在杂志上刊登，真是成就感十足，同时也乐在其中。

摄影的乐趣和游戏完全不同，一个是主动一个是被动，我们玩游戏就是在被动接受别人制作的东西，而摄影则是自己去创造一些东西。乐趣不同，可为互补。跳出摄影之外，大家可选择的兴趣爱好还有很多，在游戏之余去寻找一些主动创造的乐趣是很有必要的。

这次的话题对重度玩家来说可能沉重了一点，记得上次小沛写的“边玩边想”吗？那篇文章的主旨是说“合理游戏有益身心”，而现在我要说的也并不是“过度游戏有害健康”。我可不是爱说教的道学先生，大家自己高兴就好。

我不是老师，没权力向大家灌输任何思想。想当初自己还是学生的时候也对游戏特别着迷，而随着长大以后所见所闻的增长，我发现如果只喜欢游戏的话，就等于将自己禁锢在了一个小圈子里，根本看不到外面的世界。

限于篇幅，这次就不说许多了。最近常和北斗谈论信仰问题，我是深感当前中国信仰匮乏的，而因为喜欢读书，便也看了不少名家论道。这世上是没有“专一”二字的，不管是主观原因还是客观环境，所谓的“专一”常常是相对而言。那么大家该说了，小沛你这不是自相矛盾么？既然没有专一，你又何必劝大家要兴趣广泛呢？谁不是除了游戏之外还有些其它爱好呢？其实不然，我这文章最想被现在年纪尚小的玩家阅读。在众多兴趣爱好还没有培养成的时候，像游戏这种轻松的被动娱乐是非常容易被孩子所接受的，而如果继续下去，这难免就成了他们“唯一”的乐趣了。

如题，别在一棵树上吊死啊！

意见调查表

敬爱的读者，您好。感谢您阅读本期《游戏批评》。游戏业界评论杂志《游戏批评》的办刊宗旨是“说出玩家心中想说的话”，因此在今后的工作中，我们将根据读者意见设计并制作各种专题企划，力争以互动性更强，更贴近读者的形式为大家服务。如果您能将宝贵的意见以回函形式转达给我们，我们将不胜感激。回函上的意见与留言可能会刊登在今后《游戏批评》的读者专栏中，还请您在回函之前事先予以理解。

① 利用回函表发表意见 或 向《游戏批评》投稿

如果您想回函，请将下面的回函表沿虚线剪下来（复印件也可以），填写之后装入信封，按普通信件的方式邮寄给我们。收件人地址请填写：

北京东区安外邮局75号信箱 《游戏批评》编辑部（收） 邮编：100011

② 通过电子邮件发表意见 或 向《游戏批评》投稿

您的宝贵意见也可以利用电子邮件直接提出，可以方便我们及时的与您取得联系。

联系信箱：yxpp2nd@vgame.cn（意见请发到这里）

投稿信箱：yxpp@vgame.cn（赐稿请发到这里）

请延此虚线剪下

■姓名 ______ ■年龄 ______ ■性别 ______ ■职业 ______

■联系地址 ______ ■邮编 ______

1、请填入您认为本期游戏批评中最感兴趣的三个内容（标题或页码）

______

2、你对本期内容安排上是否满意？还希望看到关于哪方面的内容？

______

3、您今后是否准备继续购买《游戏批评》？

- □ 每期必定购买
- □ 只在碰巧看见的时候购买
- □ 只在对特辑内容感兴趣的时候购买
- □ 只在对软件批评感兴趣的时候购买
- □ 不准备购买
- □ 由于是第一次购买，还没有作出打算

4、您最期待将于近期发售的哪一款游戏（机种与游戏名称）？

______

5、您最喜欢Wii、PS3和Xbox360中的哪一款主机？理由是什么？

______

6、请您写出对本刊的意见、感想以及今后的期望

______

「游戏批评」编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

●本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹捧”某个游戏厂商和游戏软件。

●一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。

●游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。

●文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。

●作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。

●作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME